VACACIONES EN TATOOINE
Módulo Star Wars

LIDER

JUEGOS DE ESTRATEGIA · SIMULACION · ROL

23

CIENCIA FICCIÓN

BIMESTRAL • 300 Pta.

Dossier Traveller – Megatraveller • Pintado de Figuras

RuneQuest®

Juego de Rol de Fantasía

Con RuneQuest, los jugadores crean aventuras que exploran un mundo antiguo lleno de magia. Todo el mundo usa conjuros y cualquiera puede ser un guerrero equipado con un frío acero y una robusta armadura. Los dioses conceden poderes fantásticos a sus creyentes mortales y pueden interceder por ellos. En RuneQuest, cada aventurero es un ser único, perteneciente a una cultura definida y que aprende las habilidades, los negocios y la forma de vivir de sus padres.

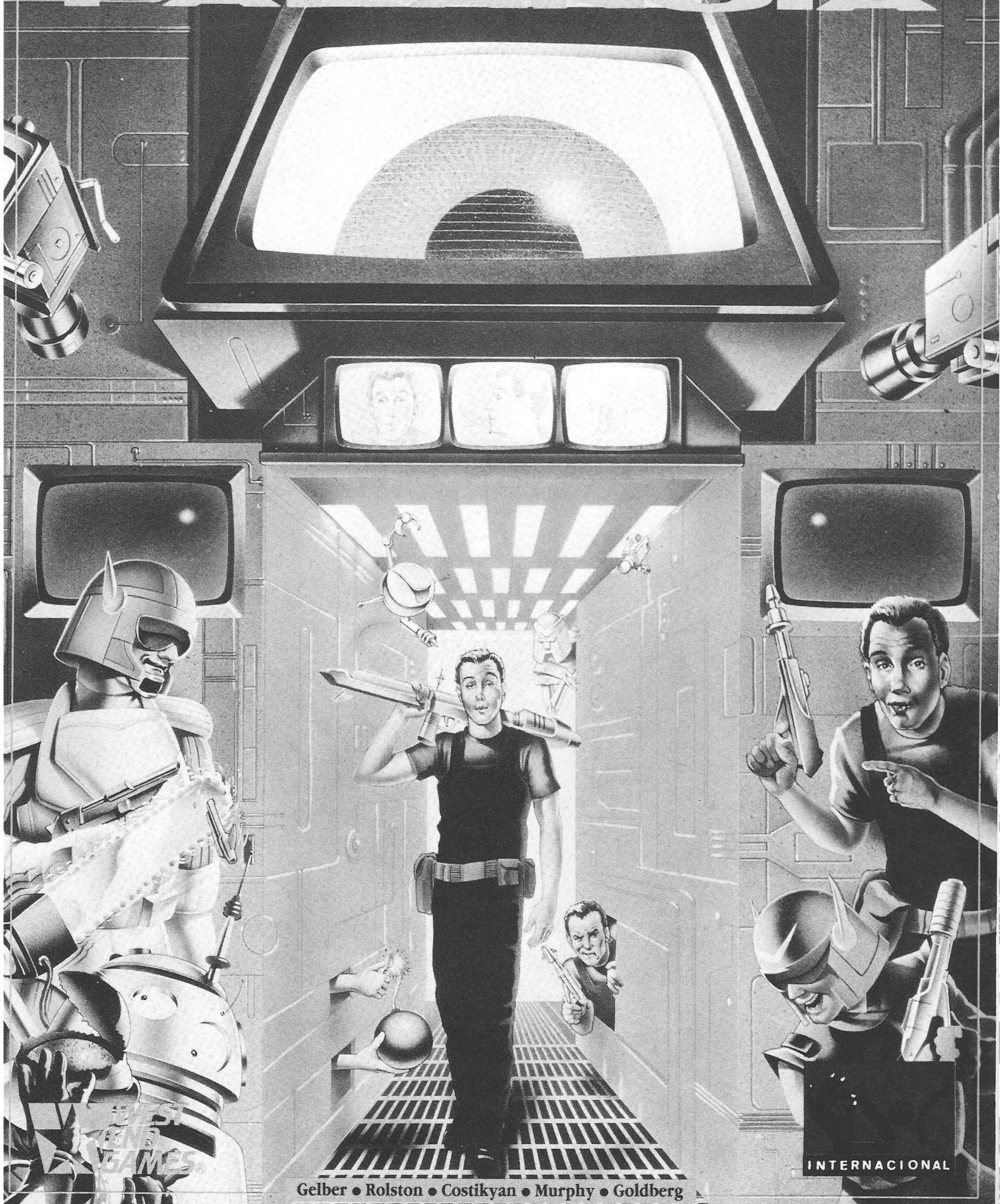


JUEGO DE ROL  DEMONÍACO MEDIEVAL

Aquelarre

EL JUEGO DE ROL DE HUMOR NEGRO EN UN FUTURO SOMBRIO

PARANOIA®



Gelber • Rolston • Costikyan • Murphy • Goldberg

SUMARIO

Lider 23
Mayo 1991

Director:
Eduard García Castro
Redactor Jefe:
Carlos Muñoz
Secretario de Redacción:
Javier Gómez
Redacción:
Joan Parés, Xavier Salvador
Andrés Asenjo, Jordi Zamarreño
Maquetación:
Ricardo Batista
Portada:
Eduardo García
Ilustraciones:
Albert Monteys, Juan Antonio González, Alex Fernández
Colaboradores:
Salvador Tarrida, Alejo Cuervo, Jesús Mª Cortés Meoqui, Lluís Slavador, Xavier Fenosa, David Revellat i Barba, Ricard Ibánez y Sergi Cubells
Composición y maqueta:
Edilínia, S. L.
Sant Bernat de Menthon, 2
08940 Cornellà de Llobregat
Publicidad:
Joaquima Díaz
Suscripciones:
Xènia Capilla
Imprime:
Hurope, S.A.
Recared, 2 - Barcelona
D.L.: B-8358-86
Tirada:
6.000 ejemplares
Nº. de Suscripciones:
1.284

Esta es una revista libre y plural. La redacción no comparte necesariamente las opiniones de sus colaboradores. Ni ellos las nuestras.

EL ESTADO DE LA AFICION

Club Nazgûl en Madrid



Nuevo club madrileño con una extensa colección de juegos de rol, todos los editados en castellano además de algunos en inglés como Rolemaster, Cyberspace, Hardmaster, Palladium, Hawkmoon, T&T, AD&D, Shadowrun, y bastantes de tablero: Blood Bowl, Space Hulk (los dos con sus suplementos), Kings & Things, Cry Havoc, etc. Su posesión más importante es el nuevo local situado en la calle Doctor Vallejo, 95, Madrid 28027. Si os queréis apuntar, cambiar material, módulos, ampliaciones, o simplemente hacer alguna sugerencia, llamad a los teléfonos 267 43 60, 267 00 36 o 267 83 45, todos ellos de Madrid. También podéis escribir a Miguel Angel Gil Martín, Paseo de la Florida 45 2º B, 28008 Madrid.

Escisión en el Ashe's Club

Parece que este club de Amposta ha atravesado una pequeña crisis fruto de la cual se ha producido una escisión dentro de la asociación tarragonense. La nueva dirección del club es: Nicolás Sánchez Gisbert, c/ Ronda 46-48, 7º 1ª, Amposta, mientras que el exmiembro Josep Ramos ha fundado por su parte el Amposta Club de Rol. Suerte para todos. Por cierto no os confundáis con el anagrama, aunque no se corresponda con el nombre «El Enano Genaro» es su verdadera y genuina mascota. Rechace imitaciones.





Eru en Córboba



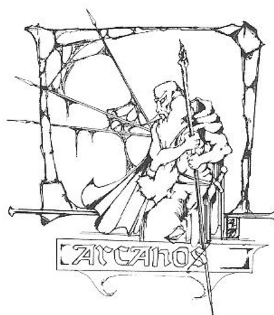
Eru es un club especializado en los juegos de rol, AD&D, MERP, Cthulhu, James Bond, Runequest, Stormbringer y Aquelarre, y por otro lado en wargames como Nato, Campaña de Rusia, Victoria en el Pacífico y Hitler War. Si tenéis interés en saber más sobre ellos podéis poneros en contacto en la siguiente dirección: J. Carlos Reyes Márquez, C/ SS Flora y María 42, 14012 Córdoba.

Tierras Oscuras de Cádiz

No es que haya habido ningún apagón en el sur (que chiste más malo, demonios), éste es el nombre de un nuevo club de rol gaditano que se dedica con gran entusiasmo a jugar a Runequest, Cthulhu, El Señor de los Anillos, Star Wars y también Battletech y Telefoot. El problema con que se encuentran es su extremada juventud, entre 12 y 15 años, por lo que no pueden legalizar su situación ni, supongo por lo que dicen en su carta, acometer empresas de mayor envergadura que montar partidas para ellos mismos. Están abiertos a nuevas incorporaciones, así que si estás interesado pregunta a Raúl Medina Tamayo, Av. Andalucía 26, 3º C, 11006 Cádiz. Tel: 956-25 58 21.



Arcanos Rol de Alcorcón



La Asociación Juvenil de Aficionados al Rol «Arcanos Rol» es un club fundado formalmente hace poco pero que de hecho funciona desde el verano de 1990. Su intención no es otra que extender la afición por el juego de rol de la mejor forma posible, jugando. Para ello disponen de juegos como La Llamada de Cthulhu, D&D, MERP, Runequest, James Bond, Star Wars, Traveller, Stormbringer, Mechwarrior, Shadowrun y Cyberpunk. Su dirección es Infantas 4 y 6 post. Alcorcón, Madrid.

Disolución del club «Por Suponido Que Sí»

Triste noticia la que llega a la redacción desde Mallorca. Exmiembros de este fallecido club se han puesto en comunicación para informarnos de que este club ha dejado de existir. Se puede dar por «suponido» que ya no vale la pena que os pongáis en contacto con ellos. Esperemos que alguien rellene el hueco dejado en Palma de Mallorca.

Club Viciosos del RQ de Alayor

Este pequeño club de Alayor (Baleares) se confiesa un entusiasta del Runequest pero también está deseoso de probar con otros juegos como AD&D. Su dirección es Calvo Sotelo, 44 Alayor (Baleares) 07730.

Rol Burgos

Otro club de «pirados» por el Runequest localizado en tierras burgalesas, aunque no es este su único rol, también disfrutan con Cthulhu y Twilight 2000. Hace ya año y medio que sintieron la llamada del rol pero hasta hace cosa de medio año no decidieron formalizar su club. La dirección es Fco Javier Santamaría González, C/ San Pedro y San Felices 17, 2º der. 09001 Burgos, tel: 947-206277. Es mejor que os pongáis en contacto por carta.



Dwarven Division de Madrid



Hasta nuestra redacción está llegando este número una verdadera avalancha de cartas enviadas desde Madrid, donde no paran de aparecer nuevos clubs. Dwarven es un club aficionado al rol y los wargames, que juega a todo pero también tiene sus títulos favoritos, MERP, Runequest, La Llamada de Cthulhu, Batletech, Russian Campaign, Cry Havoc... así como el ya popular Blood Bowl. Si tenéis ganas de entrar en contacto con estos madrileños podéis hacerlo llamando a Miguel Wilhelmi 91-2694186, o Jorge Ramírez 91-3142709.



El Nord, Casal de Joves en Sant Adrià de Besòs

Algunós ayuntamientos ya han empezado a ver la fuerza que tiene la afición por el rol. Este es el caso del de Sant Adrià que se ha decidido a fomentar la creación de un club propio para desarrollar el amor por este tipo de juegos en esta localidad catalana. Si sois de Sant Adrià o sencillamente queréis poneros en contacto con este club, éstas son sus señas: C/ Pi i Margall, s/n. 08930 Sant Adrià de Besòs, BARCELONA. Tel: 93-381 01 13.

el nord casal de joves



Time Corps en Cádiz

Otro club gaditano formado por más de 50 personas de edades entre 14 y 20 años que juegan a infinidad de cosas, entre ellas James Bond, Runequest, MERP, Star Wars, Cthulhu y D&D. La dirección de Time Corps es: Jaime Grela González, C/ Huerta del Obispo 10, 5ºE. 11008 Cádiz.

Hyber Club de Rol de Sant Cugat



Club dedicado al juego con pasión; Cthulhu, Runequest, Star Wars, Traveller, MERP, Battle-City-Aero Tech, Stormbringer, MechWarrior y Aquelarre. Están muy interesados en contactar con otra gente para jugar a rol por correo, pero lo que realmente les trae de cabeza es el problema de la vivienda, léase dar con un local a precio razonable en Sant Cugat aunque sea compartido con otra gente. Si queréis jugar con ellos o podéis ayudarles en su búsqueda su dirección es C/ San Lorenzo 6 2º, Sant Cugat del Vallès, Barcelona. Tel: 93-674 10 52 (a partir de las 10 de la noche).

Dark Masters en Sant Cugat

Este otro club de Sant Cugat nos escribe para darse a conocer y de paso mostrar su interés en contactar con otros clubs para saber como conseguir un local y como montar un rol en vivo. Sus juegos favoritos son Cthulhu, MERP, Aquelarre, Rolemaster, Stormbringer, Star Wars, James Bond y D&D. Si queréis podéis comunicaros en la siguiente dirección: Gabriel Mas Roig, C/ Mozart 7 A/D, 08190 Sant Cugat del Vallès, Barcelona.

Asociación de Jugadores de Rol de Logroño

En la capital de La Rioja nace una nueva asociación encaminada a fomentar el juego en esta comunidad. AJRL es una asociación que reúne por un lado a varios clubs independientes y por otro a un número creciente de aficionados que se encontraban aislados con la idea de disfrutar del rol. La asociación no se limita a las partidas, sus proyectos son muchos y variados, desde el juego de rol por correo, hasta el rol en vivo, pasando por el intento de organizar unas jornadas en Logroño. Para satisfacer vuestras inquietudes entrad en contacto con José Luis Rábanos García, C/ Villamediana 20 4-B, 26003 Logroño.

¿«Ha visto alguien algún orco» en Almería?

No estoy alucinado a causa de la gigantesca cantidad de clubs que surgen por todos los rincones, lo que pasa es que en esta ciudad andaluza ha nacido un grupo que corresponde a este jocoso nombre. ¿Ha visto alguien algún orco? es un club dedicado a MERP y Cthulhu pero que ya se está iniciando en Aquelarre, James Bond, Stormbringer y Star Wars, compuesto hasta el momento por 7 jóvenes de 16-17 años. Si queréis más información: Raúl Ureña Sánchez, C/ Regocijos 54, 04003 Almería.

COMUNIKADO 23

Pasada la Semana Santa, una vez más sólo nos queda el juego para resistir hasta el verano. De entre todas las conclusiones que se pueden extraer de las Jornadas, la que más nos ha dolido ha sido el fracaso del Concurso de Módulos. Y nos ha dolido por una sencilla razón: nosotros sabemos que estais capacitados para crear módulos de calidad; nos lo demostráis continuamente con vuestras colaboraciones. ¿Cómo es, entonces que sois tan vagos?

¿Es qué no os haría ilusión verlos publicados (aparte del premio económico)? Si lo que pasa es que no os lo creíais, compraros El Cristal de Bohemia y convenceros. Por favor, que no se vuelva a repetir algo parecido.

Dejándonos de cosas tristes, en este número destacan dos bloques. El primero, es un dosier sobre un decano de los juegos de rol; aunque no parece haber tenido entre la afición la acogida que se esperaba, no podíamos quedarnos sin tratarlo en profundidad. El segundo, una nueva sección; dejando aparte (difícil) la conciencia ecológica, se debe reconocer que no hay pelos como los de marta (¿o Marta?) para fabricar un buen pincel. Dar vida a tus figuras con las precisas instrucciones de Ricardo va ser coser y cantar.

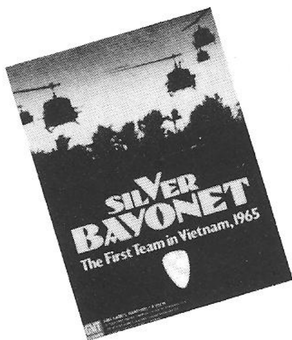
Nada más por hoy. Quizá disculparme ante los wargamers de que este número haya salido un poco «rolero», pero no penséis que se os olvida.

La Redacción

GMT en tu tienda

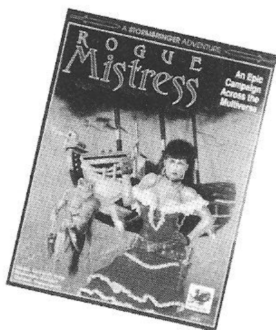
Próximamente, si es que no lo están ya, vas a poder hacerte con los juegos de esta nueva marca americana de wargames: GMT. Demasiado pronto todavía para un análisis en profundidad, vamos a repasar los primeros tres títulos disponibles.

Air Bridge to Victory, desarrolla la acción en el intento aliado de conseguir una cabeza de puente al otro lado del Rhin gracias a un masivo asalto paracaidista. Parece que el juego está muy bien equilibrado y que la emoción está garantizada hasta el último momento, en un juego en el que una reglas especiales sobre «iniciativa» potencian el juego ofensivo. El segundo *Silver Bayonet* capta la incertidumbre del combate en la selva de Vietnam; se trata de conseguir aprovechar la superior movilidad de tus frágiles helicópteros para localizar y eliminar a un poderoso y evasivo enemigo. Acabamos con *Operation Shoestring*, de vuelta al marco histórico de la Segunda Guerra Mundial en una visión sobre la campaña de Guadalcanal, cubriéndose apasionantes combates tanto por mar como en tierra firme.



Viaje apasionante ... ¡y peligroso!

Después de un periodo de inactividad, parece que el lanzamiento de la cuarta edición del libro de reglas ha dado nuevo impulso al equipo de Chaosium en su trabajo en la coleción Stormbringer. Esto se constata en lo que ya parece ser una definitiva incorporación de la serie Hawkmoon como suplemento del juego y en la publicación de *Rogue Mistress*, que los más curiosos ya pudieron hojear en las JESYR. En este volumen de un grosor considerable (ronda las 150 hojas), se describe un completo viaje a través de un buen número de planos de Multiverso; las espadas se cruzan con naves voladoras y las armaduras deberán detener tiros de pistola, tras la pista de ... ¡pero bueno, tampoco hace falta decir demasiado! Un libro más que se pone en la lista de espera de «pendientes de traducción», en puertas



de la publicación de *El Canto Infernal*, el primer suplemento en castellano para Stormbringer.

Renovación del Runequest Básico

Camino de conquistar los quince mil ejemplares, los Rune-aventureros se encontrarán ante el dilema de adaptarse a una renovación del Runequest Básico. Luis Serrano, su traductor, ha preparado la adaptación de una aventura aparecida en Heroes, bimestral ya desaparecido de Avalon Hill, para incluirlo con la nueva edición. También se ha dado el «placet» para el encargo de una nueva ilustración de portada. Esta preparación coincide con la nueva edición que realiza Oriflam del RQ francés, que junto a su Stormbringer, son los segundos más difundidos en nuestro país vecino, tras nada más y nada menos que ... ¡¡¡50.000 copias de L'Appel de Cthulhu!!!

Nueva imagen para los juegos de Joc Internacional

El vigor del movimiento y la viveza del color de las ilustraciones de Julio Das Pastoras, ha coincidido con la búsqueda de una nueva expresión estética de calidad en la que está decidido a trabajar Joc Internacional.

El servicio de uno de los mejores ilustradores del panorama nacional de hoy en día está dando unos resultados realmente impresionantes. Los asistentes a las JESYR pudieron ver colgados en el «stand» de Joc Internacional las portadas para los libros de la serie Stormbringer *El Canto Infernal* y *Demonios y Magia*. Poco después de que salga este número de la revista podrás juzgar las ilustraciones interiores del primero de ellos. Julio Das Pastoras, que asistió a las JESYR, se estuvo documentando con Ignacio Sánchez y otro «Heroe» sobre los Broo, ya que se le han encargado también algunas portadas para los libros de Runequest. En el próximo número de LIDER podrás leer una entrevista donde tratará todos los aspectos que le han llevado a su pasión por la ilustración de fantasía.

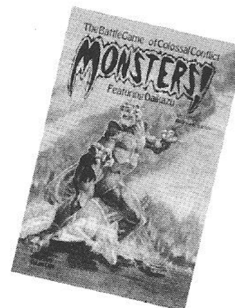
Con la asesoría del tan contestado por parte de la afición Arnal Ballester, Joc está buscando en la producción nacional de calidad una respuesta a los tópicos ilustradores americanos del género. Es en esta línea donde queremos destacar que «nuestro» Albert Monteys va a encargarse de las ilustraciones interiores de varios volúmenes de la colección Runequest.

Al propio Arnal le corresponderá ilustrar el Killer, juego-manual para la organización de roles «en vivo».

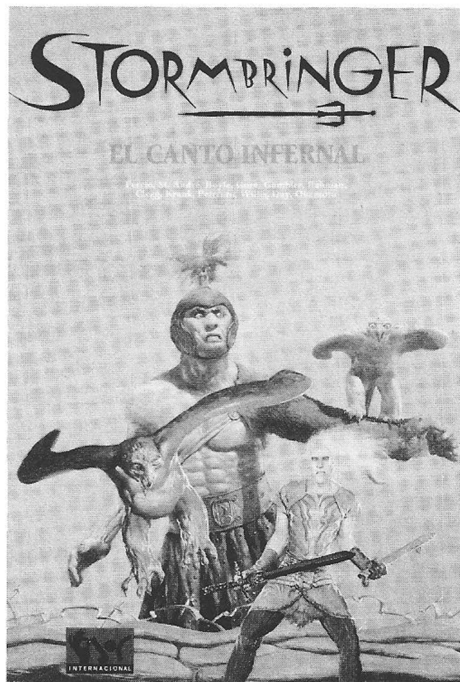
Palladium Books

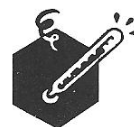
Hasta la redacción nos han llegado las próximas novedades que la firma de Detroit tiene preparadas para lanzar al mercado. El libro de referencia de Rifts parece que se retrasa por algunos problemas, pero seguro que la cosa no puede tardar mucho ya que el trabajo está muy adelantado, y la expectación es demasiado grande para que se haga de rogar mucho más. Del que sí se tiene fecha ya es de un primer libro de ambientación de este juego de rol de la casa norteamericana, The Vampire Kingdoms, que aparecerá en los USA en mayo. También está en marcha la edición del tercer y cuarto videocassette de la Robotech New Generation, y lo que es más interesante dos nuevos suplementos para Ninja Turtle (After the Bomb y Mutants in Orbit) han entrado en producción aunque no sabemos aún la fecha de lanzamiento al mercado.

Elfin Enterprises



Otra marca norteamericana que lanza novedades esta primavera. Nada menos que cuatro son los juegos o módulos de esta marca, el principal de ellos la aparición de Monsters, un divertido juego de rol en el que te ves involucrado en





terribles luchas entre las increíbles criaturas creadas en las películas japonesas de serie B. Guardians RPG es otro juego de rol, como su propio nombre indica, pero centrado en el enfrentamiento entre súper héroes y villanos. El juego aparece con el apoyo de un primer libro de aventuras, Freedom Union Adventure Companion. Por último hay que reseñar también la publicación de un libro de apoyo de Cybermedtech que completa el juego.

Folio Works

Puede que todavía no te suene el nombre de Folio Works, pero seguramente reconocerás el de Gary Chalk, quizás por su trabajo como ilustrador para la serie de libro-juegos sobre *El Lobo Solitario* (Altea Junior) o bien por las numerosas figuras que ha creado para Citadel. Pues bien, junto con otros camaradas es él quien está detrás de esta nueva compañía británica, dedicada tanto a la producción de juegos como a la de publicaciones de fantasía y ciencia ficción, y que por estas fechas lanza al mercado *Fantasy Warlord*, un wargame de fantasía y a la vez un magnífico mundo donde jugar a rol. El juego parece que ha tenido una estupenda acogida entre los círculos de jugadores de Gran Bretaña, más considerando que es la primera experiencia de la firma inglesa. *Fantasy Warlords*, y la gama de Folio Works en general, contarán con el apoyo que les proporcionará una revista, Red Giant, y las figuras producidas por Alternative Armies, de gran calidad.



New Release: Objetivo oriente Medio

Con motivo de la Guerra entre Irak y los USA se ha despertado un súbito interés por wargames que cubren este, hasta hace poco, hipotético escenario. New Release dispone en su catálogo de varios juegos que responden a las exigencias de los interesados por el conflicto. Firepower es un ejemplo aplicado a la guerra terrestre, mientras que en el otro lado está Flight Leader, centrado en el combate aéreo. También existe MBT, un complejo wargame en el que se manejan tanques, artillería y helicópteros de transporte y ataque. En la lista se pueden añadir los más conocidos Platoon y Tac Air.

Más cartas para Storypaths

También la marca de Ars Magica tiene novedades interesantes para estos días, novedades que se resumen en la aparición de dos nuevas entregas de su juego de rol Storypaths. The Path of Intrigue y The Path of Horror son las dos nuevas barajas que lanza White Wolf al mercado para completar su juego. Llegados aquí seguro



que los no conocedores del juego debéis tener una cara más bien extraña. ¿Barajas en un juego de rol? Sí, has leído bien, Storypaths es un RPG bastante diferente a los demás en su sistema de juego, con el uso de unas cartas que pueden contribuir a variar la historia, lo que lo hace uno de los más originales por su mecánica interna.

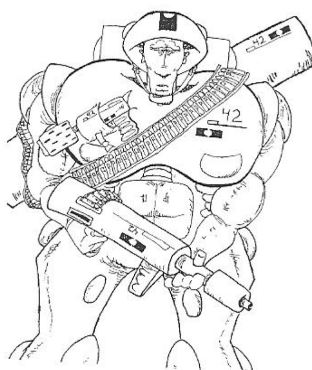
ACTIVIDADES

Primer Campeonato Nacional de Diplomacia

Con la aparición este año en el mercado español de uno de los juegos de intriga y negociación más celebrados y extendidos, Diplomacia, llega por fin la oportunidad para el lucimiento de los diestros en la materia. Organizado por Ludo Z y con el patrocinio de Joc Internacional se convoca el Primer Campeonato Nacional de Diplomacia. El torneo tendrá dos partes claramente distinguidas: la primera los meses de octubre a diciembre en que se desarrollarán las fases regionales, y una segunda en la primavera del 92, celebrada en Barcelona durante las próximas JESYR, donde se enfrentarán los clasificados. Si estás interesado (que lo estás) en participar en la organización de las fases regionales o en la simple participación como jugador, ponte en contacto con Joc Internacional o Ludo Z.

Rol en Marbella

Los pasados días 11 al 17 de febrero se realizaron en Marbella las Primeras



Jornadas de Rol y Simulación con un resultado que los organizadores califican de satisfactorio y que ha supuesto una inyección de moral para seguir adelante con la idea de repetir y superar el listón fijado con esta edición. El encuentro se realizó en las aulas del I.B. Sierra Blanca donde la gente tuvo la oportunidad de medirse en partidas de diversos juegos; La Llamada de Cthulhu, Aquelarre, Star Wars. D&D, MERP, Cyberpunk y Ars Magica. Además se realizaron diversas charlas sobre las novedades y la situación en que se encuentra el juego en estos momentos. La conclusión que sacamos desde aquí no puede ser más que positiva ya que también nos informan de que se está madurando el proyecto de realizar unas jornadas en el mes de junio aprovechando este primer tirón.

Premios Mejor Maqueta del Año de España

Una nueva edición de estos premios realizada por la Asociación Española de Modelismo Estático (AEME) ha sido organizada con la finalidad de distinguir a las mejores novedades dentro del mercado de las maquetas. Los aficionados al modelismo seguro que conocen estos prestigiosos premios, pero para los que estén más desconectados del tema basta decir que son unos galardones concedidos en las distintas modalidades a la mejor maqueta fabricada y comercializada en España (sin necesidad de que esté construida), un verdadero test para que los aficionados sepan como se encuentran sus marcas preferidas. En esta edición de 1990 las marcas alemanas y japonesas han sido las más afortunadas en el momento del fallo.

Jornadas de Rol y Simulación de Cantabria

Como muchos debéis saber el pasado mes de noviembre se tenían que celebrar en Santander las Primeras Jornadas de Rol y Simulación en Cantabria organizadas por los clubs Los Prolapsos de Nyarlathotep y Perros de Tilforst. Pues bien, se celebraron y de que manera. La afluencia de público sorprendió hasta a los más optimistas y a punto estuvo de producirse el colapso (no confundir con prolapso), cosa que se evitó doblando el número de partidas previstas. Las jornadas lúdicas no pasaron desapercibidas para los chicos de la prensa, y los periódicos locales así como TeleCantabria cubrieron la noticia, detalle que nos llena de satisfacción ya que no puede haber mejor forma de fomentar la afición sobre este hobby. La intención de los organizadores era revalidar el éxito con unas segundas jornadas en el mes de febrero, pero desconocemos si se han celebrado o no. De todos modos lo que queda claro es que en Santander la cosa funciona.



Ecos de las Jesyr

Entrevistas realizadas durante las Jesyr 91

LA ORGANIZACION

CARLES VIVANCOS, Director de la Casa del Mig, LUDOCENTRE, organización de las JESYR

LIDER.- Esto se acaba ¿qué te ha parecido? ¿ha ido todo según lo previsto?

CARLES.- Querría decir principalmente dos cosas. La primera que ha venido la cantidad de gente que esperábamos. En cuanto al tan comentado descenso de afluencia de público, me gustaría señalar la diferencia que existe entre que los días laborables de las JESYR hayan sido lunes y martes en lugar de, por ejemplo, jueves y viernes; es la diferencia de sensaciones que hace que el último día sea el más apoteósico (como fue el domingo, que estaba absolutamente lleno de gente) o bien sea un martes, después de dos días muy intensos y un lunes más tranquilo. Pienso que hay un aspecto psicológico más que real, que puede hacer creer que ha venido menos gente. Pero al final ha venido la gente que esperábamos; si no se ha llegado a los 10.000 visitantes, habrá faltado muy poco. De cara al año que viene, ya tenemos solicitado este local para las mismas fechas, el posible puente de San José, pero esta vez será de jueves a domingo ... ¡ya apreciaréis el cambio de percepción!

L.- ¿Qué es lo que veis que os ha faltado?

C.- Si de una cosa somos conscientes desde la Organización es de la necesidad de una promoción mucho más importante antes de la celebración de las JESYR. Aquí se podría añadir que el tener firmado el permiso de disponibilidad del local siete meses antes, sería muy diferente a tenerlo sólo con siete semanas de antelación. Esto cambia sustancialmente la manera de actuar. En muchos casos, por ejemplo, nos hemos quedado sin poder contratar la publicidad prevista, por estar fuera de plazo.

L.- Hablando con la gente que se ha desplazado de otras localidades para organizar partidas para el público de las JESYR, se nos han quejado de que sólo se invite a dos miembros de cada club ¿qué les respondes?

C.- La gente que tiene una participación institucional, sea de clubs o de las empresas que tienen sus «stands», tienen derecho a un cierto número de abonos desde las primeras JESYR. Por otro lado, no entiendo demasiado que la gente se pueda quejar de los precios de las JESYR actuales ¡Esta entrada del 91 es más barata que la del año 87!

L.- Para acabar, la aportación de BARNASOLDAT ha resultado mucho más pobre que lo que la gente esperaba ¿no?

C.- Sí, es cierto. Este es un tema que estamos tratando a nivel interno y del que todavía no te puedo avanzar nada definitivo, pero lo que es seguro es que habrán cambios.

Sr. PALOU, de Miniaturas Almirall, miembro del comité organizador de BARNASOLDAT

LIDER.- Como representante de BARNASOLDAT, ¿qué nos quieres decir de las Jornadas?

PALOU.- Creo que han sido unas Jornadas muy, muy interesantes. Creo que han cumplido con lo que la gente esperaba. A nivel de BARNASOLDAT, ha sido una colaboración y punto, pero yo creo que se ha subido el nivel del año anterior y confío en que el año que viene todavía será mejor. Volveremos a venir aquí, a las Drassanes. Si no llegamos a organizarlo en un recinto como un palacio de los de la Fira de Barcelona, nos faltará poco.

L.- A la gente que el año pasado visitaron en el Poble Espanyol la primera edición de BARNASOLDAT, cuando se presentó como muestra independiente en la que habría una treintena de «stands» ¿cómo le justificas la pobre representación que el sector del miniaturismo ha presentado en las JESYR 91?

P.- El tema ha sido resultado de una pequeña lucha que hay a nivel organizativo entre la zona centro y Barcelona. Mucha gente se ha quedado pendiente de si en Madrid se va a hacer un salón parecido, sobre el tema del miniaturismo. Todavía estamos pendientes de si se va a realizar o no.

L.- ¿Qué tal han funcionado los concursos de pintado de figuras?

P.- La respuesta al concurso de Pintura Rápida ha sido extraordinariamente buena, se han presentado un total de 23 personas. A nivel de maquetas y figura individual, no ha tenido tanta repercusión, pero también lo damos por bueno.

LOS CREADORES

RICARD IBAÑEZ, autor de Aquelarre

LIDER.- Opinión sobre las jornadas

RICARD.- Para los que ya llevamos desde las primeras Jornadas pasando por aquí, es un pequeño rito encontrar a los viejos compañeros de siempre (algunos de los cuales sólo ves una vez al año), saludar a la gente que empieza. Es una cosa agradable.

L.- Realmente impresionante el escenario ¿no?

R.- Te voy a decir una cosa, aunque yo haya creado el Aquelarre, mi grado de romanticismo es algo más bajo. Hubiera agradecido un lugar algo menos húmedo y menos frío.

L.- Referente a las partidas de Aquelarre ¿qué tal se han desarrollado?

R.- El balance final todavía no te lo puedo decir, pero lo que es seguro es que los Directores de Juego nos hemos divertido muchísimo, los jugadores han reído mucho y todos nos lo hemos pasado muy bien, que creo que es lo principal.

L.- Qué nos quieres decir de la presentación de Lilith, primera extensión de Aquelarre.

R.- Parece que a la gente le está gustando, pero todavía es pronto para decir nada. Yo puse mucha ilusión en él.

L.- Cuéntanos algo de la Cofradía Anatema, esta especie de «club de amigos de Aquelarre» que se acaba de presentar en las JESYR.

R.- Como he dicho a todo el que me lo ha preguntado, no tengo nada que ver con la Cofradía Anatema (sospechosa sonrisa). Según mis estudios, hacia el año 1100 se puede encontrar alguna referencia sobre tal Cofradía, pero estoy todavía trabajando sobre el tema y, en cualquier caso, es del todo improbable que haya perdurado hasta nuestros días (sigue la sonrisa).

L.- Para acabar, un avance sobre el material en que estáis trabajando actualmente. ¿Serán también módulos o más bien ayudas de juego?

R.- Serán básicamente ayudas. Se llamará Rerum Demoni, que en latín vulgar significa «cosas del diablo», y será una extensión sobre nuevas brujerías, documentación sobre el demonio, sobre criaturas demoníacas ...

L.- O sea que, definitivamente, podemos aventurar que después del tercero el Arzobispado ya se te va a echar encima.

R.- (Risas) Sí, supongo que recibiré definitivamente la excomunión.





«LETO» SILVA, creador del JUEGO DE MUNDO, presentado en las JESYR

LIDER.- ¿Qué acogida ha tenido tu juego en su presentación ante la afición? ¿Has recibido comentarios?

LETO.- Sí. He recibido comentarios que ya sabía: que es un juego minoritario, que extremadamente detallista ... Los he recibido como crítica, pero son características de este juego. Lo acepté así cuando lo hice. Alguna de las críticas recibidas me servirán, si en algún momento puedo hacer alguna modificación. En resumen, la acogida ha sido la que esperaba. Confío en que se vaya creando mercado poco a poco; nunca esperé que fuera un juego «bombazo».

LI.- El libro te lo has editado tú mismo ¿Cómo piensas llevar su distribución?

LE.- Es posible que alguna empresa se encargue de ella. Todavía está en fase de estudio. En Barcelona, yo personalmente ya he vendido algunos libros y he dejado otros en depósito.

LOS PROFESIONALES

FRANCESC MATAS, Editor de juegos, JOC INTERNACIONAL

LIDER.- ¿Cuál es tu opinión sobre estas JESYR que hoy finalizan?

FRANCESC.- Muy bien. Este año ha sido una campanada impresionante.

L.- ¿Impresionate como el «stand» de Joc Internacional?

F.- Esto deben ser, incluyendo a Central de Jocs y Alfil, que estamos juntos, casi 30 metros de «stand».

L.- ¿Habéis conseguido tener siempre llenas todas vuestras mesas?

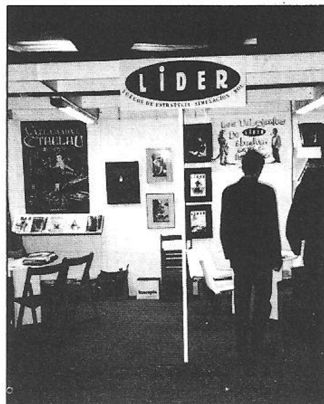
F.- Sí, la verdad es que ha ido muy bien. La gente ha estado jugando, hemos tenido seis demostradores a la disposición de quien se acercaba a preguntar, que eran desde niños a gente ya «mayor». Se presentaban los últimos juegos de Euro Games y todos los de rol. Básicamente los que más se han jugado han sido Aquelarre, nuestro «best-seller», y El Señor de los Anillos.

L.- ¿Cómo han ido los concursos patrocinados por Joc?

F.- En los concursos de Runequest y Cthulhu los organizadores que se habían ofrecido cuando las JESYR estaban previstas para Noviembre-90 han podido colaborar, pero los problemas se han ido solventando sobre la marcha. En todos los concursos organizados hemos tenido que cerrar la inscripción quedándose gente fuera de cupo, lo que intentaremos subsanar para el año que viene.

L.- ¿Y el Concurso de Módulos?

F.- Este año se ha de reconocer que ha sido un fracaso. Solo se han presentado dos, uno de Cthulhu y uno de Runequest. Referente al Cthulhu, el jurado lo ha declarado desierto, y estamos a la espera de lo que se decide para el módulo de Runequest. Pensamos que el hecho de que se haya visto retrasada la publicación de Cristal de Bohemia, el ganador del Primer Concurso de Módulos, ha influido mucho. Confiemos que el que ahora haya salido, animará a la gente a participar en la próxima edición.



L.- Pero esto es un poco extraño, ya que a LIDER llegan regularmente módulos escritos por aficionados, algunos de gran calidad.

F.- Sí, parece como si la gente no se atreviera. Esto demuestra el nivel de la afición en nuestro país: hay mucha gente que tiene cosas, pero cuando llega el momento de presentarlas de un modo más «oficial» se retienen. Creo que deberíamos animarles, para que no tengan miedo a no ganar. Nosotros les apoyaremos al máximo, ya que nos interesa que progrese la afición. Para el año que viene es probable, además, que se nombre un jurado único para todos los juegos, dejando las manos libres al equipo de traductores para que, si quieren, también se puedan animar.

JOAN PARES, responsable de la tienda CENTRAL DE JOCS

LIDER.- (Mera aproximación, nada discreta)

JOAN.- ¡¿Y ahora es el momento de las entrevistas?! ¡No, por favor! Me declaro cansado y en vacaciones, lo siento. Nos vemos otro día.

L.- (Confirmamos que estaba afónico y con aspecto de agotado)

ERNEST URDI, antiguo responsable de la ludoteca del Casal de Golferichs, presente en las JESYR en el equipo promotor de Aquelarre

LIDER.- ¿Cómo has visto estos días desde la perspectiva del «stand» donde te encontrabas?

ERNEST.- Bien, con bastante movimiento. Lo que me gustaría decir a nivel de organización es que es la primera vez que el lugar ha sido realmente acertado. Se puede decir que hace frío, pero el tema del ruido, que era uno de los principales problemas de siempre, por fin se ha resuelto; he podido jugar varias partidas sin problemas a la hora de entenderme con los jugadores, ya que el local absorbe bien el ruido. Lo que sí que añadiría, y no es sólo una opinión mía, es que las fechas no han sido las adecuadas; esto se ha notado mucho en los días que era evidente que se iba a notar: lunes y martes.

L.- ¿El balance general, pues?

E.- Bien, mejores que las del año anterior. ¡Y espero que las próximas sean todavía mejores!

L.- Tú que estás en el equipo de presentación de Aquelarre ¿qué sabes de esta misteriosa Cofradía Anatema?

E.- No sé. A mí, Ricard, que no sabe nada sobre la Cofradía Anatema, me ha estado hablando mientras comíamos sobre algo. Pero claro, si él no sabe nada, debería estarme hablando de otra Cofradía ... (sonrisa de complicidad)



LA SIMPATICA COMPETENCIA

XAVI SALVAT, miembro de la redacción de la revista PLAYROL

LIDER.- Hoy es el último día ¿Cuál es tu balance de las Jornadas de este año?

XAVI.- Han estado bastante mejor que las del año anterior, pero todavía quedan varias cosas por cambiar.

L.- Como por ejemplo ...

X.- Lo que está claro que hace falta es hacer un esfuerzo por introducir a la gente nueva, que no conozca el mundo del juego. Aquí no puede entrar nadie nuevo. Está todo montado para gente que ya sabe un mínimo de qué va el asunto.

L.- ¿Qué acogida va teniendo vuestra revista, después de esta nueva apuesta por la imagen que habéis realizado en vuestros dos últimos números?

X.- La revista está saliendo bien. Sin duda se ha confirmado la influencia del cambio.

L.- Vosotros compartíais «stand» con Millennium ¿cómo ha sido recibido por la afición Quest, el juego de rol por correo?

X.- Ha sido acogido con bastante interés, supongo que influido por el hecho de ser la primera vez que muchos ven algo parecido. No solo solicitaban información, sino que muchos ya se han apuntado durante las Jornadas.

LA AFICION

JUAN LILLO, presidente del Club THOR de Alicante

LIDER.- Una pregunta original ¿qué tienes que decir, en general, de las Jornadas?

JUAN.- Bueno, pues que ha habido un espacio bastante superior al de las pasadas Jornadas, el necesario para desarrollar todas las actividades programadas. Ha sido buena idea dedicarle cuatro días, pero quizá estos cuatro días no han sido los más adecuados: si bien los dos primeros hubo mucha marcha, pero ayer y hoy prácticamente no había nadie porque eran días laborables y eso habría que haberlo pensado antes. Es muy duro para la gente que estudia o trabaja escaparse para venir aquí.

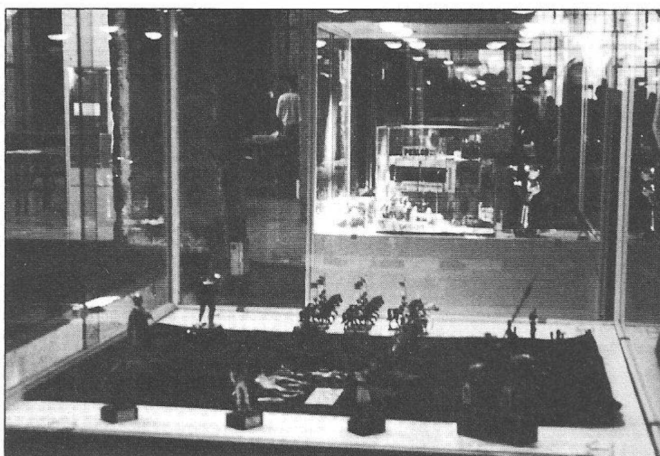
L.- ¿Y en cuanto a las actividades que habéis preparado vosotros?

J.- La gente de Alicante estamos muy contentos ya que todas las actividades que teníamos pensado realizar las hemos llevado a cabo y con bastante éxito e interés por parte del público, como puedes ver aquí la mesa de Warhammer 40.000, del que nos encargaron al llegar organizar el Campeonato Oficial. Por nosotros perfecto; hemos participado, nos lo hemos pasado muy bien y el año que viene volveremos.

L.- Qué tienes que decir en cuanto al comportamiento de la gente que ha ido

participando en vuestras partidas o del público en general.

J.- En conjunto muy bien. Quiero destacar el bajo índice de delincuencia: he estado aquí los cuatro días, dejándolo todo por el «stand», y no me ha desaparecido ni una goma de borrar.



VICTOR LOPEZ, representante del Club EL REINO DE ARCKHAM, de Madrid

LIDER.- Estamos recogiendo la opinión de la gente que ha venido a participar en estas JESYR ¿Qué balance general habéis sacado de vuestra presencia aquí estos días?

VICTOR.- Me han parecido muy bien, pero creo que nos tendrían que poner más facilidades a los que venimos de fuera. Al fin y al cabo, se supone que nosotros venimos aquí para echar una mano, para que la gente entienda mejor lo que son los juegos de rol, para explicárselo, para organizar partidas entre los asistentes, etc., y esto se traduce en que venden más los «stands», la gente se entera más de lo que son los juegos de rol y se les da publicidad. Porque yo para jugar entre nosotros me quedo en casa.

L.- ¿Y por qué crees que se os han dado pocas facilidades?

V.- A veces nos quitan el sitio, si vienen más de dos los demás tienen que pagar la entrada ... Al final ha habido mesas de sobras, pero al principio era muy difícil conseguir un espacio. De hecho, gracias a nosotros los «stands» van mejor; podrían preocuparse un poco en facilitarnos más las cosas.

JAVIER GOMEZ, presidente de STURMTRUPPEN, animador de las actividades desarrolladas en el «stand» de JOC INTERNACIONAL y, como todos sabreis, secretario de redacción de LIDER

LIDER.- (A pesar del riesgo que suponía infiltrarse entre los montones de cajas apiladas en un claro desafío a la ley de la gravedad.) Venga Javier, atiéndenos un poco ¿qué te han parecido las JESYR de este año?

JAVIER.- He tenido un poquillo de frío, pero he de reconocer que ha venido más gente que la que yo me esperaba. Además, ha jugado mucha más gente de lo que yo esperaba que iban a jugar. A pesar de todos los problemas iniciales, al final se han hecho todos los torneos menos el de Runequest, lo que es importante ya que quiere decir que ha venido gente dispuesta a colaborar en la organización de los torneos.

L.- ¿Qué tal les fue a los dibujantes de LIDER?

J.- Los dibujantes no pararon. El sábado y el domingo, éxito total.

LOS DEMAS

JUANITA, una de las chicas del bar

LIDER.- Vosotras debéis montar este servicio de bar en otras reuniones o congresos ¿qué os parece la gente que ha venido a las JESYR?

JUANITA.- Cerca de la mesa parecen algo ... (sonrisa que corta la palabra «locos») ... raros, pero cuando vienen a la barra son como todos. En general, gente simpática.

L.- ¿Alguna observación sobre lo que más han consumido?

J.- Casi nos desborda la demanda de cafés ... ¡y «carajillos»!

MODHPLASER, en París

En el marco del Salón de la maqueta, con una asistencia general de 200.000 visitantes, el Salón del juego de reflexión, convoca a los aficionados parisinos, y permite a los visitantes que van a ver maquetas, conocer y acercarse al mundo del juego.

Las mesas para jugar están prácticamente integradas en los stands de los editores como Jeux Descartes, Siroz, Oriflam, Eurogames, Hexagonal, Agmat, con participación destacada de la revista Casus Belli y la del nuevo Quest. De gran vistosidad el stand de Prince August





DESAFÍOS

– Me gustaría formar parte de un club o formar yo uno en Murcia. Escribid a Fernando Carmona Ruiz, Av. Rector José Loustau, 14 1ºC, 30006 Murcia o llamad al 24 86 88 de Murcia.

– Somos un club de rol de Reus y nos gustaría contactar con algún club de la provincia de Tarragona para jugar partidas. Sword Rol Club, c/. Cami Alleixar 42 2º 1º, Reus (Tarragona), Tel. 31 17 90.

– Desearía jugar a rol por correo (no juegos tácticos o estratégicos). Mi dirección es: Oscar E. Sibón Rodríguez, Av. Andalucía 32 2ºF, Cádiz 11006.

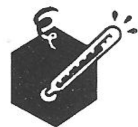
– Participo en un par de juegos por correo y me gustaría formar parte de cualquier otro. Manuel Díez Román, c/. Rafael Campalans, 34 àtico 4º, 08903 L'Hospitalet (Barcelona).

MERCADILLO

– Busco desesperadamente manual de Toon. Precio a convenir. Contactad con Biel Mas, c/. Mozart, 7 A/D, 08190 Sant Cugat (Barcelona).

– Deseo obtener fotocopias de las reglas de Machiavelli, también estaría dispuesto a comprar el juego por un precio razonable. José Hilario Moya, c/. Uruguay, 16 àtico A, 03600 Elda (Alicante).

– Vendo Third Reich sin estrenar, 3º edición por 6.000 ptas. c/. Gral. Millán Astray, 59 4ºC, Madrid. Tel.: (91) 706 62 64, preguntad por Pedro



France. Una nueva marca de figuras se lanza al ruedo: E.M. Difussion.

De todos los juegos había demostraciones, varios directamente por los autores, caso de Croc, Duccio Vitale o traductores como Anne Veltitard.

Didier ´Guiserix, hace honor a su continuada participación a las JESYR de Barcelona, y tenía comprometida una partida de iniciación a Aquelarre con el equipo de Siroz. Se animarán los editores vecinos... Ricard, autor de Aquelarre, buen conocedor y jugador de los juegos de producción francesa, está en ascuas ante la posibilidad de ver un Aquelarre afrancesado.

Tomen nota nuestros editores hispanos. Una de las novedades era el suplemento de 240 páginas «La France» para Hawkmoon-Stormbringer, de Oriflam, íntegramente elaborado en Francia. ¿Para cuándo nuestro «Cthulhu en España»?. También sería estupendamente bien recibida una adaptación hispana para Stormbringer.

Formación para educadores

En la «Casa del Mig» -T: 93. 432 03 12, Fax: 93. 432 01 23- se desarrollan seminarios de rol para educadores de 30 horas de duración. Para los monitores y centros recreativos o sociales que se preocupan de esta actividad, es un plan a su medida. Lo siguen los talleres para jóvenes de BUP, COU y FP sobre los juegos de estrategia, con una duración de 16 horas por las mañanas. Y algo de envergadura que implica diseñar un juego, seminario para profesionales del diseño y de la educación, de 21 horas de duración. Finaliza la programación con Gestión y Animación de Ludotecas, seminarios para ludotecarios y animadores de áreas de juego, de 40 horas, los días del 27 al 31 de mayo.

As de picas

Nuestros especialistas aumentan para gozo de toda la afición. La realidad es que a cada nuevo especialista el segmento de juegos de simulación y rol crece. Lejos estamos de los 150 especialistas galos, pero pronto aspiramos a llegar como mínimo a un 10% de nuestro vecinos.

AS DE PICAS nace dentro del grupo de tiendas HEXAGONAL, que se presentó con unos interesantes premios en la V JESYR, y tiene la convicción secreta de que potenciará a la afición madrileña, que necesita de tiendas de prestigio y calidad como las veteranas NAIPE y ARTE 9.

En AS DE PICAS te encontrarás con Agustín Arribas, que reserva a ALFIL como marca de edición y distribución, mientras se lanza valerosamente al ruedo, con suculentas intenciones para convertir AS DE PICAS en cenáculo lúdico. Te esperan en la calle Bolivia n.º 1 de Madrid

RANKING

CENTRAL DE JOCS

Este ranking corresponde al mes de marzo de 1991. El ganador del sorteo del mes de marzo fue: Xavier Solans Monfort de Sant Cugat del Vallès.

JUEGOS DE ROL

Puntos otorgados: 11.120
Juegos puntuados: 40

1.º	El Señor de los Anillos	2.720	=
2.º	Stars Wars	1.750	=
3.º	La Llamada de Cthulhu	1.620	=
4.º	Rolemaster	1.424	=
5.º	Runequest	970	=
6.º	Aquelarre	620	=
7.º	Stormbringer	558	+
8.º	D & D	352	+
9.º	Paranoia	260	+
10.º	AD & D	180	-
11.º	Warhammer RPG	144	+
12.º	Ars Mágica	136	+
13.º	Traveller	124	-
14.º	James Bond 007	90	+
15.º	Megatraveller	88	=
16.º	Cyberpunk	66	+
17.º	Pendragón	60	+
18.º	Marvel Super Heroes	46	+
19.º	Twilight 2000	40	-
20.º	Shadowrun	40	+

JUEGOS TEMATICOS

Puntos otorgados: 3.755
Juegos puntuados: 43

1.º	Blood Bowl	590	+
2.º	Adv. Heroquest	530	+
3.º	Heroquest	380	-
4.º	Talisman	342	+
5.º	Space Hulk	284	-
6.º	Junta	226	+
7.º	Civilization	178	-
8.º	Circus Maximus	120	+
9.º	Pax Britannica	100	-
10.º	Machiavelli	84	-
11.º	Mighty Empires	52	+
12.º	Space Marine	52	=
13.º	Kremlin	42	=
14.º	Adv. Space Crusade	40	=
15.º	Diplomacy	38	=
16.º	Red Empire	32	-
17.º	Wizard´s Quest	30	=
18.º	Magic Realm	28	=
19.º	Imperium	26	=
20.º	Imperium Romanum II	20	+

WARGAMES

Puntos otorgados: 3.910
Juegos puntuados: 66

1.º	Battletech	840	=
2.º	Gulf Strike	478	+
3.º	Russian Cpg	400	+
4.º	ASL	350	+
5.º	Harpoon	310	=
6.º	Squad Leader	225	+
7.º	Air Superiority	160	+
8.º	Serie Europa	138	-
9.º	Serie Batailles	132	=
10.º	Third Reich	100	+
11.º	Cry Havoc	88	-
12.º	World in Flames	84	-
13.º	Panzerkrieg	82	+
14.º	Midway	70	+
15.º	Blitzkrieg	52	+
16.º	Omaha Beachhead	44	+
17.º	Korean War	42	+
18.º	The Campaigns of R.E.Lee	40	+
19.º	SS Ameika	40	+
20.º	Commad Decision	40	+

Acordaros de escribir o llamar a Central de Jocs para vuestros votos y que la suerte os acompañe.

ERRATA INDICE TEMATICO

Si por suerte todavía no habías consultado la tabla destinada a los Artículos de Rol en nuestro «índice temático» publicado en el pasado nº 22, procurando en lo posible evitar contemplarla, recorta esta hoja y pégala encima. Si sabes de un amigo que no pudo evitarlo, llévale donde pueda reponer su cordura y hazlo tú por él.

TEMA SELECCIONADO: ROL

Título del artículo	Contenido	LIDER nº -Pág.
ADVANCED D&D 2ª EDICIÓN	ANÁLISIS Y COMENTARIOS	11 - 14
ALGO SOBRE PROFESIONES PARA LA LLAMADA CTHULHU	GENERADOR DE PROFESIONES	16 - 60
ALMOGÁVAR	PERSONAJE PARA AQUELARRE	20 - 75
APPLE LANE, SUPLEMENTO DE LA SAGA RQ	COMENTARIO AL JUEGO	17 - 56
AQUELARRE	FE DE ERRATAS	21 - 51
AQUELARRE	ANÁLISIS DEL JUEGO	20 - 74
ARMAS EN CTHULHU	ANÁLISIS Y TABLAS	3 - 20
ARMAS FLEXIBLES	ANÁLISIS Y TABLAS, CTHULHU	12 - 41
ARS MAGICA: EL ARTE DE NARRAR HISTORIAS	ANÁLISIS DEL JUEGO	16 - 49
AVENTÚRATE PERO SEGURO	TRATADO DE SUPERVIVENCIA EN DUNGEONS	2 - 43
CALENTANDO MOTORES PARA LA LLAMADA DE CTHULHU	GUÍA DE LIBROS	6 - 31
CAMPAÑAS Y MÓDULOS DE MIDDLE-EARTH	COMENTARIO	5 - 13
CONJUROS PARA DRUIDAS	CONJUROS, TABLAS, ETC. D&D	4 - 25
CONSEJOS PARA LOS GUARDIANES	CTHULHU	11 - 55
CTHULHU AIRLINES	INFORMACIÓN SOBRE AVIONES	12 - 35
CTHULHU PONTE GUAPO	AYUDAS PARA DISEÑOS	3 - 22
CTHULHU YA !!	COMENTARIO TRADUCCIÓN AL CASTELLANO	7 - 8
CUASI ALINEAMENTOS PARA JUGADORES	TIPOS DE JUGADOR DE ROL	3 - 27
CUESTIÓN DE ESTILO, EL MASTER SIEMPRE ES EL CULPABLE	MASTERS EN CTHULHU	9 - 29
DETALLES PARA CTHULHU	AYUDAS AL JUEGO	3 - 21
DIOSES DE GLORANTHA	ANÁLISIS SUPLEMENTO SOBRE RELIGIONES	14 - 46
DOSSIER JAMES BOND. 007 LA HISTORIA DE UN HÉROE	SINÓPSIS HISTÓRICA	17 - 39
DOSSIER JAMES BOND. 007 EL JUEGO DE ROL	COMENTARIO AL JUEGO	17 - 41
DOSSIER JAMES BOND. 007 EQUIPO DE LA RAMA Q.	COMENTARIO AL EQUIPO DEL PERSONAJE	17 - 43
DOSSIER JAMES BOND. COMBATES	ANÁLISIS Y TABLAS	17 - 47
DOSSIER JAMES BOND. LA SEDUCCIÓN	COMENTARIO	17 - 50
DOSSIER JAMES BOND. LA EXPERIENCIA, MADRE DE LA SUPERVIVENCIA	RELATO SOBRE EL JUEGO	17 - 45
DOSSIER JAMES BOND. ¿Y BOND? ¿DÓNDE ESTÁ JAMES BOND?	RELATO	17 - 49
DOSSIER JUEGOS DE INICIACIÓN. ROL	COMENTARIOS Y NOMBRES	7 - 17
DOSSIER LA LLAMADA DE CTHULHU	ANÁLISIS INTRODUCTORIO	3 - 15
DOSSIER PANORAMA PARA JUGAR	COMENTARIOS A LOS JUEGOS DE ROL	14 - 40
DOSSIER PARANOIA	COMENTARIO	18 - 43
DOSSIER PARANOIA. ORGANIZACIÓN DE CAMPAÑAS	AYUDA	18 - 45
DOSSIER PARANOIA. INTRODUCCIÓN	PARANOIA. INTRO.	18 - 42
DOSSIER PARANOIA. PREVISIÓN PUBLICACIÓN EN CASTELLANO	PARANOIA. LA GAMA.	18 -44
DOSSIER STAR WARS. EL ROL EN CIENCIA FICCIÓN	RELACIÓN DE JUEGOS	16 -46
DOSSIER STAR WARS.	ANÁLISIS DEL JUEGO	16 -33
DOSSIER STAR WARS. LA LUZ Y EL LADO OSCURO DE LA FUERZA.	COMENTARIO	16 -33
DOSSIER STAR WARS.	AYUDAS PARA PLANEAR AVENTURAS	16 -41
DOSSIER STAR WARS.	MATERIAL BIBLIOGRÁFICO	16 -44
DUELO DE MASTERS. D&D CONTRA FUMBLER DWARF	COMENTARIO	7 -16
DUELO DE MASTERS. RQ CONTRA D&D	COMENTARIO	7 - 14
D.C. HÉROES	ANÁLISIS DEL JUEGO	16 - 52
EL CONCILIO SE DIVIERTE	ANÁLISIS MERP	15 - 48
EL DESERTOR IMPERIAL	PERSONAJE STAR WARS	18 - 52
EL MANICOMIO	LIBRO DE ESCENARIOS DE CTHULHU	9 - 19
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS	EL JUEGO DE ROL EN LA TIERRA MEDIA	12 - 31
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS	AMPLIO COMENTARIO	13 - 23
EL TERROR QUE VINO DE LAS ESTRELLAS	COMENTARIO AVENTURA DE CTHULHU	10 - 17
¿ES AQUÍ DÓNDE HAN PERDIDO UN HÉROE?	JAMES BOND, ANÁLISIS	4 - 33
ESPECIAL CTHULHU	COMENTARIO	11 - 47
FE DE ERRATAS RQ	COMENTARIO TRADUCCIÓN	8 - 28
GLORANTHA AL DESCUBIERTO	AVENTURA RQ	18 - 50
HACE...¡PUM!	DESACTIVAR BOMBAS EN CTHULHU	16 - 59
INTRODUCCIÓN AL BERSERKR	LOCURA. ROL	6 -28
JAMES BOND	ROL	1 -11
JAMES BOND 007	COMENTARIO AL JUEGO	7 -11
LA ISLA DE LOS GRIFOS	COMENTARIO AVENTURA RQ	12 -21
LA LOCURA EN CTHULHU	TABLAS Y ANÁLISIS	3 -17
LA LLEGADA DEL RQ AVANZADO	COMENTARIO	10 -18
LA MALDICIÓN DE LOS CHTHONIANS	MÓDULO CTHULHU	14 -48
LA MÚSICA Y EL ROL	COMENTARIO	16 -58
LAS PUERTAS DE MORDOR	COMENTARIO MÓDULO MERP	16 -57
LAS RUINAS MALDITAS DE LOS DUNLEDINOS	AVENTURA MERP	18 -49
LORIEN Y LAS ESTANCIAS DE LOS HERREROS ELFOS	ANÁLISIS MÓDULO MERP	17 -57
LOS 7 ROLES MALDITOS	ANÁLISIS JUEGOS MINORITARIOS	20 -72
LOS ASESINOS	ASESINOS EN D&D AV.	1 -25
LOS ASESINOS DE DOL AMROTH	COMENTARIO MÓDULO MERP	16 -57
LOS DRUIDAS	COMENTARIO	2 -29
LOS DUQUES DEL CAOS (1ª)	STORMBRINGER	19 -47
LOS DUQUES DEL CAOS (2ª)	STORMBRINGER	20 -68
LOS HONGOS DE YUGGOTH	COMENTARIO AVENTURA CTHULHU	12 -20
LOS JINETES DE ROHAN	ANÁLISIS MÓDULO MERP	20 -76
LOS MÉTODOS DELIBERADO Y COMBINADO PARA CREAR AVENTUREROS	NO HUMANOS EN RQ	18 -53
LOS PIRATAS DE PELARGIR	AVENTURA MERP	18 -49
LOS QUE ACECHAN EN LA OSCURIDAD	COMENTARIO Y TABLAS. CTHULHU	11 -51
LOS VIKINGOS	RQ	9 -21
MIDDLE EARTH ROLE PLAYING	MERP VERSIÓN ORIGINAL	3 -11
NO ES FÁCIL SER PATO EN GLORANTHA	RELATO RQ	6 -34
NO ESTÁS SOLO EN EL UNIVERSO	STAR WARS. NUEVAS RAZAS	29 -77
NUEVA TABLA DE FOBIAS.	TABLAS, CTHULHU	9 -30
NUEVO PERSONAJE PARA STAR WARS	PERSONAJE	11 -34
OTRO MÉTODO DE CREACIÓN DE PERSONAJE	CTHULHU	11 -49
PANTALLAS PARA CTHULHU Y RQ	ANÁLISIS	11 -17
PARANOIA	COMENTARIO DEL JUEGO	14 -49
PRÍNCIPE VALIENTE	ANÁLISIS DEL JUEGO	17 -58
RUNEMAGIA	COMENTARIOS MAGIA EN RQ	6 -18
RQ BÁSICO	VERSIÓN CASTELLANA	7 - 9
RQ. ROL, FANTASÍA O REALISMO	COMENTARIO GENERAL	6 -13
RQ	ANÁLISIS	3 -10
SPEGEN SIE DEUCHST?	IDIOMAS EN JAMES BOND	21 -50
STORMBRINGER	ANÁLISIS DEL JUEGO	16 -54
STORMBRINGER. CRÓNICAS DE LA ESPADA NEGRA	COMENTARIO DEL JUEGO	17 -56
STORMBRINGER. ETERNA LUCHA ENTRE CAOS Y LEY	ANÁLISIS DEL JUEGO	15 -47
ULTIMAS PALABRAS	COMENTARIO	4 -29
UN EJEMPLO DE CTHULHU EN DIRECTO	EJEMPLO DE JUEGO	3 -23
UN ELFO Y SU FE	RELATO RQ	6 -23
¡SIGA A ESE COCHE!	PERSECUCIONES EN CTHULHU	14 -50

ALBERT MONTEYS i HOMAR







¿ACASO ALGUIEN PIENSA QUE COLOCAMOS LAS FICHAS CON TAN SUMO CUIDADO EN SUS CASILLEROS TAN SOLO PORQUE NOS HACE FELICES PENSAR Y SABER QUE ESTAN INVARIABLEMENTE CONDENADAS A CAER?





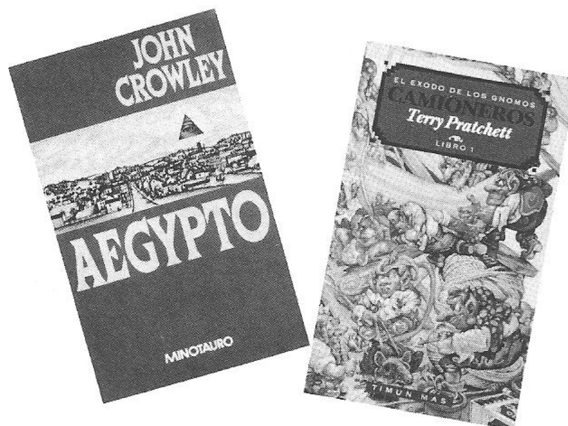




¿SOBREVIVIRÁ EL TIO TRASGO A TAN TERRIBLE EXPERIENCIA?
¿SE DARAN CUENTA ALGUN DIA DE QUE EN EL FONDO TIENEN LA MISMA AFICION? (NO PORFAVOR NO ME MIREIS CON ESA CARA, SOLO ERA UNA SUPOSICION, POR FAVOR, NO QUERIA DECIRLO AAAAAACHHH¡¡¡)
LAS RESPUESTAS EN EL PROXIMO NUMERO. (ESPERO)

Más madera

Como demostración de que Alá es grande y su misericordia infinita, estos últimos meses hemos podido disfrutar de una ingente cantidad de sabrosas novedades. Hasta Timun-Mas se ha marcado un detalle con todos los ciudadanos de Ankh-Morpork y, saliéndose del tipo de material que publica habitualmente, nos ha ofrecido Camioneros, primera parte de la trilogía de los gnomos de Terry Pratchett (1.600 ptas.). No es que sea un Mundo-disco, pero es también muy divertida y sirve para consolarse mientras esperamos la próxima entrega de lo que acontece en Ankh-Morpork.



por Alejo Cuervo

Para un grupo de gnomos que han vivido siempre en unos grandes almacenes, el Emplazamiento es todo lo que existe, y no se acaban de creer esos rumores de que, en alguna parte, existe un mundo exterior que no tiene techo (sólo pensar en ello da escalofríos).

Pero claro, no hay nada que dure para siempre y el grupo de gnomos se enfrentará a una verdadera odisea como consecuencia de que el Emplazamiento vaya a ser demolido. «Camioneros» es una novela juvenil en la que Pratchett mezcla su personalísimo sentido del humor con elementos de fantasía y ciencia ficción; para el lector avezado puede resultar un poco predecible, pero el rato de lectura ágil y las carcajadas ocasionales quedan garantizadas.

También muy divertido -uno de los libros de SF más divertidos que recuerdo, hasta el punto de estar considerado lectura obligada por este bibliotecario-, tenemos a «Bill, héroe galáctico», de **Harry Harrison** (Ultramar, 695 ptas.), la parodia definitiva sobre milicias espaciales, el «space-opera» en general y «Tropas del espacio» en particular. No voy a extenderme con ella; en su lugar, si vuestro librero os deja, leeros las dos primeras páginas del capítulo 8: el resto lo hará él solo.

Y por aquello de que los contrastes ayudan a apreciar mejor los sabores, citaré a continuación lo que probablemente sea el mejor libro publicado de un tiempo a esta parte: «AEgypto», de **John Crowley** (Minotauro, 2.600 ptas.). Su argumento es un tanto escurridizo a la hora de explicar de qué va la cosa: un historiador que acaba convencido de que existe una historia secreta del mundo y se obsesiona con ciertos autores y textos esotéricos. Pero lo que realmente cuenta es la extraordinaria textura que tiene la novela; la dimensión emocional de sus personajes tiene pocos rivales dentro o fuera del género, que constantemente provocan resonancias con las experiencias o recuerdos del lector. Un libro muy largo (y que lo será más: faltan otras tres entregas y sólo está escrita la primera de ellas), muy denso y al que vale realmente la pena entregarse a fondo.

Tanto para los amantes del terror como para los lectores de SF más tradicional, otro libro de categoría que escapa a las definiciones estrictas de los géneros: «El tapiz del vampiro», de **Suzy McKee Charnas** (Alcor, 1.500 ptas.). Es, dicho rápido, el mejor libro del tema que un servidor ha leído nunca. De ambientación contemporánea, muestra un vampiro completamente racionalizado que se esconde entre nosotros adoptando el papel de un antropólogo respetable y que, de un cazador frío e implacable, va convirtiéndose en el transcurso de la novela en un ser solitario cuyo punto débil es precisamente el contaminarse de la humanidad de sus presas. El mérito del libro puede encontrarse además en su capacidad para lograr que nos identifiquemos con el vampiro, mostrándonos el punto hasta el que todos compartimos con su figura el doble carácter de depredadores y presas. Una novela poderosa e inolvidable.

Y para acabar por hoy, las continuaciones de las dos series estrella de **Gene Wolfe**: «Soldado de areté» (Gran Fantasy, 2.100 ptas.) y «La garra del conciliador» (Minotauro, 1.800 ptas.), segundas entregas respectivamente de «Soldado de la niebla» y «La sombra del torturador», ambas ya comentadas en estas páginas en alguna ocasión. Ambas series ofrecen un delicioso contraste entre el Mundo Antiguo (la Grecia Clásica para ser exactos) descrito por un personaje que cada día pierde la memoria, y un lejano futuro en una sociedad de carácter gremial descrita por un personaje que nunca olvida nada. Ambas son obras capitales de uno de los más finos estilistas norteamericanos que ha dado nunca el género (se le suele agrupar generacionalmente con John Crowley) y resultan ideales como lecturas complementarias, dado que parten de premisas completamente opuestas y llegan, poco más o menos, a las mismas conclusiones.

GRUPO DE ESPECIALISTAS A TU SERVICIO

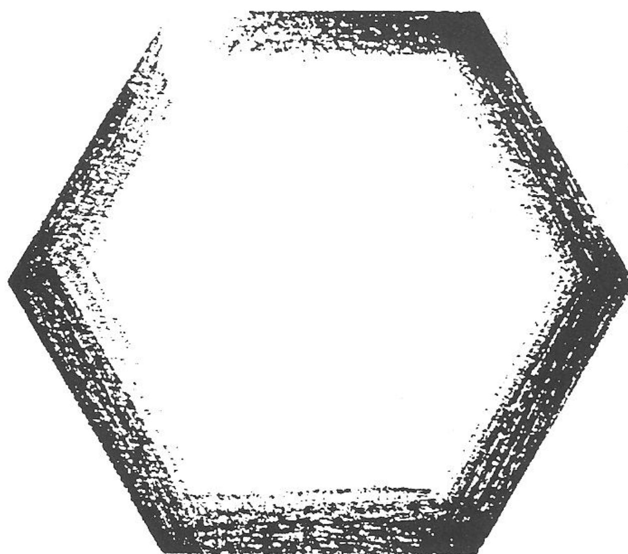
Ludómanos

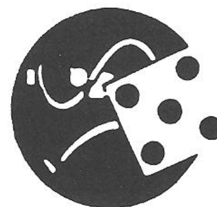


Castellón, 13
T: 96. 341 52 64
46004 Valencia



Avda. Goya, 72
(Pje. Comercial)
T: 976. 23 69 84
50005 Zaragoza





CENTRAL DE JOCS

Provença, 85
T: 93. 439 58 53
08029 Barcelona

Tiendas asociadas



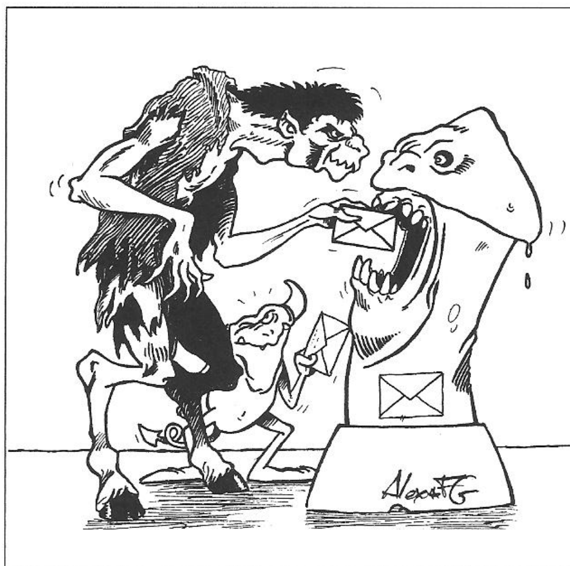
JUEGOS Y FIGURAS

WARGAMES · ESTRATEGIA · ROL

Información y venta por correspondencia a todas las poblaciones

Todos podemos ser DJ's

***B**ueno, pequeños monstruos, otra vez aquí. Como vais a ver, sigo empeñado en tratar los temas más candentes, esos que se os repiten en las pesadillas. Hoy, visto ya como mostrar a los demás tus creaciones y como formar un club, abordaremos un tema todavía más crucial ¿Cómo hacer que la gente se quede «enganchada» al juego?*



Fomentar la pasión: puro instinto de supervivencia

Imaginemos a un individuo, como muchos de vosotros, que cree que esto del juego es su rollo. Una vez se ha convencido a sí mismo, paso que en algunos casos (por pereza) resulta difícil, deberá buscar a gente con quien jugar.

- Pero Francis, también hay juegos en solitario ¿no? ¡¡¡NO!!! ¡¡¡AAGGGGRRHHH!!!

Bueno, sigamos. Decía que hay que buscar a gente. Una vez la encuentras, que para esto cada cual tiene sus sistemas, se debe intentar jugar más de una vez, para que tus compinches vayan cogiéndole el gusto. Esto, ya lo sé, chaval, te hará perder algo de protagonismo. Ya tendrás que tener más cuidado cuando emplees el «pues digo que sí». Pero, por otro lado, se te empezará a valorar más el trabajo.

Entonces, tras unas cuantas partidas (ahora hemos llegado al punto culminante) es el momento en que has de tomar una vital determinación: les debes impulsar y motivar al máximo para que la gente se anime a hacer de Máster (¡TODOS!). Esta rotación en la cabecera de la mesa es lo que de verdad garantiza la pervivencia de un grupo de juego. El jugador que deja pasar los años sin atreverse a dirigir una partida, por un lado no colabora (a todo individuo que dirije le refresca saludablemente alternar el puesto y jugar) y por otro ... no sabe lo que se pierde. Es una forma de vivir el juego más laboriosa, pero sin duda igual o más apasionante. Del mismo modo, también es bueno que el «diosecillo» sufra el destino en sus carnes.

Si al empezar no lo hacen del todo bien: ¡¡¡colabora!!! Antes de elevar una crítica, piensa bien si se trata de un aspecto de verdad censurable, o si por el contrario sencillamente es otra visión del asunto distinta a la tuya. Si empiezas con abiertas disputas sobre la mecánica en lugar de centrarte en dialogar sobre las cuestiones de ambientación, no estarás solucionando nada. Seguramente se cansarán de las discusiones y no volverán a querer jugar más. O sólo querrán jugar contigo, lo cual, si es ciertamente por este motivo, no debería dejarte la conciencia muy tranquila. Al fin y al cabo, una vez el «primero» ha «iniciado» al grupo en la magia de una ambientación, si lo ha hecho bien empezará a ver como los demás disfrutan contribuyendo en esta. Es un trabajo delicado, pero se ha demostrado ya demasiadas veces que con imaginación y voluntad no hay imposibles. Cuando veas que se está trabajando en equipo, creando e imaginando juntos para vivir unas tardes en la Tierra Media o en la Galaxia, en los Reinos Jóvenes o en Glorantha ... entonces podrás sentirte satisfecho porque el sudor que te ha costado no fue en vano.

Y una vez en tu grupo ya haya un equipo de DJ's (no hace falta tampoco que sean todos) que trabajan en conjunto en la ambientación de un juego, entonces las ideas de como mejorar las reglas, las aventuras, los nuevos tipos de personaje, las ayudas, ... en fin, las buenas ideas, saldrán por sí solas. Y éstas se convertirán en estupendas colaboraciones que con mucho gusto os las publicaremos en LIDER. ¡Hasta la próxima!

Ah! Sobre todo, recordad que cuando os animéis a colaborar con la revista debéis hacer antes una copia. NO NOS MANDEIS ORIGINALES, que nos gustan demasiado como para que os los tengamos que devolver. ●



Las llamadas de Cthulhu

por Jordi Zamarreño

Buenas y alegres madrugadas, neurasténicos que me leéis. Escribo estas líneas a avanzadas horas y aún en pijama, sin haber podido conciliar el sueño más que en intervalos de un cuarto de hora (como máximo). Como sabéis, hace meses que este humilde sectario de los Otros Dioses esperaba la llegada de un avatar (presumiblemente de Nyarlathotep), como recompensa a la devoción que les profeso. Pues bien, el 8 de Diciembre tuvo lugar la Llegada y desde entonces la rutina habitual de este manicomio se ha visto alterada por la preparación de biberones cada 3 horas, la compra de cantidades industriales de pañales y, lo más divertido, el ritual del baño cada tarde (era más tranquilo el Convocar a Azathoth, lo juro). Pero en fin, la cosa parece que evoluciona y se acerca el día en que la raza humana temblará ante el poder del avatar tal y como tiemblo yo cada vez que toca biberón a las 3 de la madrugada. A continuación os proporciono las características del avatar para que las utilicéis como mejor os parezca.

Marc (avatar de los Otros Dioses)

FUE 3	CON 6	TAM 1
INT 3	POD 18	DES 3
APA 19	EDU 0	COR NA
PV 4	MV 0	

Habilidades: Parlotear 75%, Despertar a medianoche 99%, Ensuciarse todo lo posible 60%, Chapotear en la bañerita 40%.

Hechizos: Control mental*.

* Hechizo nuevo que consiste en detectar mentalmente cuándo alguien está dormido y empezar a berrear hasta despertarle.

COR: verle no cuesta COR; ahora bien, después de tres cuartos de hora de llantos hay que tirar COR, 1D6/2D10.

Y una vez largado el rollo, vamos con las **notisias**. Cuando escribo esto voy por la cuarta corrección de galeradas de *Las Tierras del Sueño*, que no será la última debido a lo mal que se lo montan los de la fotocomposición, que parece que se pasen mis correcciones por ... Se va a juntar con *La semilla de Azathoth*, que ya está entregado a maquetar (espero que a otra empresa) y que es el siguiente. Es de esperar que cuando se publiquen estas líneas, *Cristal de Bohemia/Es gorg blau* esté ya editado o a punto de salir. Por lo que se refiere a las *Máscaras de Nyarlathotep*, voy con mucho retraso porque mi tarea en el manicomio me ha exigido viajar mucho últimamente (queremos cambiar los aparatos de electrochoque por unos nuevos de tecnología alemana y he ido a un par de ferias para ver diferentes modelos).

Las novedades para lo que resta de año y parte del que viene: en primer lugar una aventura corta para aquéllos cuyo bolsillo aún no se haya repuesto de la serie de libros grandes que llevamos. Se trata de *La estatua del hechicero* (todos los títulos son provisionales). Después, y a petición popular, *Cthulhu 1992*, título provisional del *Cthulhu now!*, seguido de una recopilación de aventuras que se llamará **má o meno** *Los Primigenios* y estará dedicada fundamentalmente a ellos. Por último desvelaremos *Los secretos de Arkham.*

¿El calendario? No quiero dar fechas que luego no se puedan cumplir por lo que se irá anunciando oportunamente la fecha de salida de todo este material. Recordad que el humilde traductor de la línea no duerme lo suficiente por las noches y de vez en cuando necesita unas vacaciones (que a vosotros os vienen de perillas para reponer vuestro maltrecho bolsillo)

Vamos ahora con las cartas. **Carlos Herreros**, de Palma de Mallorca pregunta si el guardián no debería hacer las tiradas de ataque de los enemigos a la vista de los jugadores para que éstos pudieran hacerse una idea de su potencial, quejándose de que se hagan tras la pantalla. Amigo mío: la razón de la existencia de la pantalla es abrigar de la siempre inquisidora mirada de los jugadores cosas como los planos de los encuentros o las tiradas de dado que no interesa que se vean. Suponte que os sale un monstruo de 8 metros de altura y aspecto amenazador. Lo más probable es que, por si acaso, la gente emprenda una huida despendolada. ¿Qué gracia tendría enterarse al cabo de un asalto de combate que el julay tiene sólo un 20% con la zarpa y aguanta 6 PV?

Sin embargo, éste no es un punto obligatorio de las reglas por lo que, si el guardián no tiene inconveniente, puede hacer las tiradas al descubierto. Otro problema es que a veces el enemigo es mucho más poderoso que el grupo y el guardián se ve obligado a dar 'ayuditas' en forma de tiradas presuntamente falladas por aquél y que, si se realizan las tiradas al descubierto, son imposibles de dar. Piénsalo.

Otra pregunta capciosa es por qué los guardianes no permiten llevar armas a lugares aparentemente inofensivos si luego aparecen enemigos y el grupo se encuentra desarmado. Aquí el tema depende de cada guardián pero yo puedo hablar por mí. Yo suelo permitir que el grupo vaya armado de forma discreta (armas cortas, cuchillos) cuando sale de exploración preliminar, y les dejo que se armen hasta los dientes si van 'de caza', siempre y cuando esté justificado. Por ejemplo, si los personajes van a Correos a investigar por qué no les ha llegado una carta certificada no tiene justificación que vayan armados (máxime porque se pueden meter en un lío como discutan con un funcionario). Sin embargo, si les dicen que en cierta granja abandonada de las afueras se oyen extraños ruidos, tienen razón en llevarse, al menos, las armas cortas.

También quiere saber Carlos por qué no se puede realizar un ataque y una parada en el mismo asalto si en otros juegos (D&D) está permitido y resulta muy fácil. Léete la página 20 de las reglas porque veo que no te la has leído.

Otra pregunta es por qué no se puede atacar con un arma en cada mano, maniobra facilísima (sic) y que aparece en muchas películas (sic). Vamos a ver, muchacho: ¿tú quieres jugar a *La llamada de Cthulhu* o a una versión de *Dungeons & Dragons* adaptada al terror? Porque en este último caso te recomiendo que te compres las reglas de la segunda edición de *Advanced Dungeons & Dragons* y el suplemento *Ravenloft*, en donde encontrarás vampiros y bofetones a partes iguales, y podrás realizar todo lo que has visto en las películas del Schwarzenegger. Estoy empezando a hartarme de repetir que *La llamada de Cthulhu* es un juego de ambiente y **no orientado al combate**. Que el combate existe es un hecho, pero intentar importar a LLC las técnicas dungeoneras es adulterar el juego y quitarle gran parte de su atmósfera.

En cuanto a si un jugador puede controlar a varios personajes que se protejan unos a otros, ello suele ser necesario en grupos con pocos jugadores (2 ó 3) para redondear un grupo aceptable, pero tiene dos inconvenientes: el primero es que si se dirige a muchos personajes a la vez el interés del jugador se diluye entre todos y, como quiera que la 'escudería' está bien nutrida, poco importa perder uno o dos por aventura. De esa manera baja la componente 'rol' del juego y es como un juego de tablero algo más sofisticado. El segundo problema es simplemente logístico: llevar más de dos personajes a la vez es un follón de mucho preocupar y nunca se sabe quién está actuando, quién lleva la linterna, y a quien le han mordido en la pierna.

En cuanto a si los monstruos deberían realizar tiradas de COR por serles extraños los personajes, olvidas que los monstruos **por definición**, carecen de COR, que es una característica intrínseca y exclusiva de los seres humanos.

Pau Pérez, de Teià (Barcelona), me pregunta si está previsto editar en castellano las miles de cartas escritas por Lovecraft, que sin duda serían una fuente importante de información sobre el solitario de Providence. No tengo noticias de que Alianza (que ha editado la mayoría de su narrativa) tenga intenciones de publicar sus cartas, así como creo que Arkham House tampoco lo ha hecho, probablemente por motivos comerciales. ¡Qué le vamos a hacer!

Para **Carlos Garcías**, de Palma de Mallorca van las respuestas a su carta (matasellada en Agosto del 90) con ruego de disculpas pero debido a que no se lee casi nada por lo que ya comenté de la cinta de la impresora, hasta ahora no me he podido poner a responderle.

El aumento de 1 punto de EDU por cada 10 años de edad a partir de los 20 sólo se aplica en el procedimiento de creación del personaje. A partir de allí la EDU es inamovible con el paso del tiempo a menos que el personaje se matricule en la Universidad o realice estudios formales de alguna disciplina (cursos de posgraduado, etc.)

Cuando se calculan los puntos de vida, al hacer la media de TAM y CON se redondea siempre hacia arriba.

La penalización acumulativa por daño a la que se hace referencia en la página 18 de las reglas es un mecanismo que se utiliza en otros juegos mediante el cual, al sufrir daño un personaje, se van penalizando sus habilidades hasta llegar al desmayo o a la muerte. En LLC esto no existe (para simplificar el combate) y un personaje puede funcionar al 100% hasta llegar a 2 puntos de vida, momento en el que se desmaya, o a 0, momento en el que fallece.

La resistencia en las armas se utiliza si éstas se usan para parar golpes. Suponte que te van a dar un garrotazo y tienes un revólver en la mano con el que no puedes disparar (imagínate que está descargado). Puedes parar el golpe con el arma, pero ésta sufrirá un daño que incluso puede llegar a inutilizarla si excede su resistencia.

Un rifle es lo mismo que un fusil, por lo que sus características figuran en la tabla de la página 21 de las reglas.

La altura de un personaje no es una característica fundamental, pero como regla general supon que quien tenga entre TAM 8 y 11 medirá de 1'60 a 1'65 m, entre TAM 12 y TAM 15 medirá de 1'65 a 1'75 m y entre TAM 16 y TAM 18 medirá de 1'75 a 1'80 m.

La CON en los monstruos sirve fundamentalmente para calcular sus puntos de vida. La mayoría de ellos no son susceptibles ni a desmayos ni a envenenamientos, debido a su propia naturaleza, aunque las armas normales o mágicas (según) pueden dañarles, igual que los hechizos.

Los libros que aportan porcentaje en Ciencias ocultas están estructurados de manera deliberadamente tortuosa para desalentar a los profanos, por lo que son de aplicación los 2D6 meses de estudio.

Por supuesto que existen libros que aumentan las habilidades académicas (Arqueología, Botánica, etc.) pero para que su lectura sea rentable en términos del juego no basta con ella sino que además es necesario asistir a clase en un centro educativo puesto que siempre existen diferentes interpretaciones, dudas, etc. que el libro por sí solo no puede resolver.

Traducir un libro arcano está fuera de las capacidades de un personaje puesto que debería dedicarle años enteros de tiempo de juego, además de requerirse una erudición y un aporte de tiempo incompatibles con la vida aventurera.

El porcentaje mínimo para hablar una lengua extranjera varía con el uso. Por ejemplo: con un 20% se puede pedir de comer, preguntar dónde está el lavabo, etc. Con un 40% se puede asistir a clase en ese idioma y entender lo que se dice. Con un 60% se habla con fluidez aunque el vocabulario es por fuerza limitado. Con un 80% se puede discutir de política, y así sucesivamente. Por tanto, si lo que se quiere es funcionar a nivel básico ('Por favor, ¿dónde lavabo?'), con un 20% hay más que de sobra, pero si se quiere interrogar a la gente y obtener algo más que informaciones primarias hará falta entre un 40 y un 50% ('El doctor vive en la segunda casa a la izquierda, pero hoy ha ido a visitar a su primo').

Por otra parte, el porcentaje de Hablar un idioma está íntimamente conectado con el de Leerlo y Escribirlo. Si alguien se toma la molestia de estudiar una lengua extranjera acudiendo a clase, etc., aprende a leer, a escribir y a hablar a la vez. Por tanto, un personaje no puede renunciar a una de las dos facetas (o mejor dicho, el jugador no puede crear un personaje que hable un idioma al 80% y no tenga ni pajolera idea de leerlo o escribirlo porque no es lógico). Así pues, cuando se atribuyen porcentajes en idiomas hay que tener en cuenta que si se decide dotar a alguien de un 30% en Leer/Escribir Griego, hay que gastarse también 15 puntos en ponerle un 15% en Hablar Griego.

Continuando con este tema, alguien que tenga Lingüística puede entender bastantes cosas de una conversación en un idioma común como Francés, Inglés, Alemán o Castellano. Idiomas como el Griego no se consideran comunes, y por supuesto el Gaélico, el Euskera o el Arabe tampoco. El Latín y las otras lenguas de raíz latina habladas en Europa (Catalán, Gallego, Occitano, Rumano, Italiano, etc), así como las variantes dialectales de las lenguas comunes (Neerlandés, Flamenco, etc.) no se consideran comunes pero hay una probabilidad de captar algo.

En todos los módulos que se han traducido al castellano, he reducido el porcentaje máximo de las habilidades al 99% aunque a veces en el material publicado por Chaosium aparecen porcentajes mayores del 100%. Personalmente considero que nadie es tan experto en un tema como para ser infalible, por lo que dejo un resquicio del 1% para un posible error. Por otra parte, un porcentaje tan alto es más una indicación para el guardián de que el PNJ en cuestión domina el tema de forma avasalladora que un dato a tener en cuenta literalmente.

En algunos suplementos aparecen tablas con grupos de enemigos que tienen todos las mismas características. Estoy de acuerdo con Carlos en que valdría más la pena poner uno solo, pero la tabla va bien para restar a lápiz los puntos de vida individualmente cuando hay combate y por eso la mantengo.

Efectivamente, el Hidromiel espacial hay que prepararlo para uso inmediato, por lo que al llegar no se dispone de medio de volver. Hay que espabilarse para buscar los cinco ingredientes en el lugar de destino y tenerlos a punto para volver a preparar el hidromiel cuando se quiera regresar, lo cual puede ser una aventura por sí sola.

Aprender un hechizo requiere el estudio detallado del texto, puesto que hay pronunciaciones, inflexiones de la voz, etc. que hacen difícil por no decir imposible realizarlo leyéndolo del libro (salvo en algún caso muy puntual, a discreción del guardián, y siempre con hechizos muy sencillos).

El sistema de remuneraciones se diseñó deliberadamente sencillo para que facilitara fondos sin tener que elaborar demasiado sobre el cómo. Supón, a efectos del juego, que la cifra anual se percibe en doce mensualidades (no había pagas extra en los años 20) y en paz.

En los años 20 no existían ni el IRPF ni el IVA, si bien ya existían algún impuesto sobre el rendimiento del trabajo. Recuerda que Al Capone fue a la cárcel no por matar gente o traficar con alcohol ilegal sino por no estar al corriente de sus impuestos. Un 5% sobre el salario para cantidades superiores a 20000 $ no es exagerado puesto que se trata de un impuesto para grandes fortunas. La gente de a pie no pagaba apenas impuestos.

En la descripción de Hasanlu de la página 117 falta lo siguiente: «(...) una parte de la muralla de la ciudad. Los cuadraditos son los pilares que soportan los edificios.»

En la página 177, debajo de los puntos de armadura del cóndor o águila gigantes falta lo siguiente: «**HABITAT:** las colinas y montañas más altas, que ofrecen lugares seguros para



los nidos. Estos pueden hallarse entre pináculos o en salientes de roca, o incluso en la copa de árboles que hayan crecido juntos y puedan soportar el considerable peso de hasta media docena de aves más el nido. Básicamente se les puede hallar en el hemisferio occidental pero no hay razón alguna para que un guardián no pueda decir: 'Se os echa encima un pájaro gigante' en cualquier lugar excepto la Antártida, donde las aves gigantes andan en lugar de volar.»

Sé perfectamente que el calendario de la página 96 está mal (está corrido un día a la derecha, es decir que el 1 de Enero de 1920 es Jueves y no Viernes y así sucesivamente) pero es que quien maquetó el libro no sabía y no se molestó en preguntarme. Cuando podamos sacar una nueva edición corregiremos esa errata y otras doscientas más, cortesía del Editor en su mayor parte.

El fanzine Dagon hace meses que no se publica (yo estaba suscrito) pero de todas maneras sólo se podía conseguir mediante suscripción o en alguna tienda de Londres (Yo lo descubrí en Games Workshop). Paso tu comentario de que Meccanotren está en Palma y no en Pamplona a los encargados de la publicidad de LIDER.

La pregunta que me hace Carlos a continuación no tiene nada de estúpida, y la respuesta es: una campaña es una serie de escenarios **con** relación entre sí, consecutivos en el tiempo y a ser posible jugados con los mismos personajes (cubriendo las naturales bajas).

Las camisetas de la Universidad Miskatonic (que sí existen) las vende Chaosium (aunque a mí me las regala) pero me apresuro a decir que no tenemos intención de importarlas.

Cthulhu no contesta a las llamadas en persona (es un decir) porque para eso tiene a un currito (aquí presente) a quien le da instrucciones por teléfono, Por otro lado, él está muy a gusto en R'lyeh y no se entera de la mayoría de las cosas que pasan en la superficie. Por eso me encargo yo del tema, manteniendo eso sí un contacto permanente con el jefe.

La regla de la página 24 sobre Lanzar hace referencia a hacer puntería. Por supuesto que es posible tirar una piedra lo más lejos posible y que vaya más allá de la diferencia entre FUE del lanzador y TAM de la piedra, pero para lanzarla **apuntando** hay que ceñirse a dicha diferencia.

Si un personaje sufre una enfermedad, su FUE y su CON se reducen proporcionalmente a la gravedad de ésta (y por tanto sus PV) y se establece un tiempo de recuperación, siempre que se pueda proporcionar tratamiento médico. Sin embargo es mejor no dar cifras concretas y dejarlo a discreción del guardián. En LLC no se modifican las habilidades y las características de los personajes en función de la edad porque los personajes no suelen vivir tanto (je, je). En cuanto a establecer diferencias por sexo, este juego no es ni será jamás sexista y no se penaliza (ni se bonifica) al sexo femenino en manera alguna.

En la página 76 de las reglas se afirma que se puede aumentar 1 punto de POD sacrificando 10 puntos de COR. Ello requerirá un ceremonial sacado de algún libro arcano. Los puntos de COR perdidos se pueden recuperar de la forma habitual hasta el máximo permitido de 99-Mitos.

Existen dos maneras de curar la locura indefinida, que son el psicoanálisis y el internamiento en un locomio. Ambos métodos no son combinables (y además téngase en cuenta que a veces no están disponibles a la vez). O lo uno o lo otro.

Por último, y respecto a la pronunciación del nombre de Cthulhu, los anglosajones pronuncian **Katúlu** pero yo prefiero **Tulú**. ⬢

Lucha por el poder en el Mediterráneo

(Third Reich; 4.ª parte)

Quinta campaña para este repaso que Mark C. Nixon realiza a las posibilidades del Eje en la lucha por el vientre de Europa. Esta vez, enfocamos hacia el sudeste: Rusia.

Rusia empieza a dar la lata en 1939, cuando empieza a gastar 9 BRTs en ayuda externa para Hungría. En caso de que la ayuda externa esté coordinada con Gran Bretaña (en otras palabras, gastando al máximo), Alemania estará ahogada a finales de 1940 o estará formando un pequeño ejército gracias a los BRPs canalizados a través de su cuerpo diplomático.

Prefiero que Alemania se olvide de la ayuda externa hasta más tarde de 1940, después de la conquista de Francia. Esto está basado en la convicción de que se necesita el máximo de producción para asegurar una rápida caída de Francia, la prioridad alemana número uno en 1940. «Máxima producción» significa producir lo más rápidamente posible las fuerzas de choque (aire, paracaidistas, blindados) sin dar oportunidad a un DT enemigo. Alemania debe, por tanto, producir grandes cantidades de infanterías y como mínimo algunas unidades de reemplazo. Con estas demandas de BRPs evidentes, Alemania no puede darse el lujo de ofrecer ayuda externa mientras que Francia aún no esté conquistada. Además, no importa que en 1940 esos BRPs vayan a los estados menores, pero, de momento, Alemania los necesita en sus reservas hasta que F se haya rendido.

La ayuda externa es, sin embargo, solamente la punta del iceberg ruso. Rusia nos traerá muchos más problemas que se antepondrán en el camino alemán en pos de la victoria en el Mediterráneo. La cuestión a resolver es cómo Alemania actuará en el frente del este (mientras se desenvuelve en el Mediterráneo).

Primeramente, Alemania tiene suficientes fuerzas para bloquear la entrada de Rusia en Polonia y Rumania en 1941. Debido a su pequeña fuerza aérea y escaso número de blindados, Rusia amenaza poco a un jugador alemán suficientemente inteligente para defenderse con una doble línea. El objetivo principal de Rusia es Varsovia, que puede ser defendida fácilmente con Panzers y fuerza aérea.

Segundo, en muchos casos, Alemania adoptará una postura agresiva contra Rusia y atacará también a pesar de todo en el Mediterráneo. En este instante, el flanco sur expuesto a través de Turquía puede ser un claro en el ataque ruso. Un grupo de Panzers al este de Turquía, puede desplazar hasta diez unidades rusas fuera de la primera línea de fuego, eliminando así efectivamente cualquier posibilidad de contraataque ruso.

Pero la prueba real para Alemania empieza a mediados de 1942 con la entrada en escena de la producción rusa del '42. En este momento Rusia puede contraatacar en la línea de frente y en Turquía. Antes no era capaz de realizar ofensivas en cada turno, especialmente si los combates en el sur han evolucionado hacia Turquía o el frente mediterráneo, pero ahora, las fuerzas rusas son capaces, como mínimo, de cubrir sus líneas de frente con una doble línea, y si es necesario, con una tercera. Añadir 4 unidades blindadas y dos paracaidistas además a sus fuerzas no hace mucho daño, pero dan mucho que pensar al jugador alemán.

En la otra punta del continente Gran Bretaña y Estados Unidos empiezan a hacer ruido. La situación allí es, a pesar de todo, mucho menos compleja que en Rusia, ya que el objetivo alemán es fácil de entender: evitar la presencia del enemigo en las playas, y eliminarlos cuando desembarquen, pero tal como uno puede imaginar, entenderlo y hacerlo ¡no son la misma cosa!.

La figura 4 muestra una típica situación del frente del este en el invierno de 1941, cuando el alemán ya ha finalizado su fiesta en el Mediterráneo. Hay que tener en cuenta la ausencia de la mitad de sus panzers, los paracaidistas y toda la Luftwaffe. Estos están ocupados en Egipto y Gibraltar. La carencia de estas unidades, podría traer problemas a los alemanes en su otro frente del este de Turquía. Rusia podría ignorar esta región, pero a pesar de poder tener un poco de ventaja en el frente polaco, pronto tendría problemas.

No es de sorprender que en la estepa nos basemos en las tácticas; estudia los artículos mencionados anteriormente de Nayyer Ali y Marcus Watney. Dependiendo que quien declare la guerra, puede tener lugar un turno o dos de ofensiva rusa que acabaría en un colapso alemán de magnitud variable o un firme rechazo seguido de una acción contraofensiva. La partida está generalmente más abierta y equilibrada que en una partida estándard, consiguiendo con la guerra expandida al Cáucaso una ausencia sustancial de fuerzas alemanas asaltando Gibraltar (si Rusia declara la guerra en 1941).

La intención alemana mientras está llevando al mismo tiempo otras ofensivas en otra parte, es la de usar el frente del Cáucaso para amenazar Rusia. Así distrae la atención rusa de Varsovia. El plan completo puede funcionar gracias a un elemento básico de este juego: uno se puede preguntar por que consideramos tan raramente los ataques rusos contra el Eje al principio de la contienda. Esto es porque la relación de fuerzas terrestres entre Alemania y Rusia a estas alturas de la guerra están inclinadas tan descaradamente a favor de los alemanes que resulta imposible para el ruso realizar alguna cosa de provecho tomando la ofensiva.



Consideremos un intento ruso de tomar Varsovia: de sus 6 unidades blindadas iniciales, una está en Moscú y han de haber 2 en el Cáucaso. Esto deja a tan solo 3 unidades listas para atacar Varsovia, una de las cuales se usa para el ataque inicial de penetración. Si toda la fuerza aérea se usa para este ataque, el total de ataque es de 21-16 (ya que 2 unidades de Panzers 4-6 están en la ciudad). Desafortunadamente para los rusos existen unidades aéreas disponibles para DAS, y el ataque de penetración inicial en N35 sólo se puede producir con una relación 6-12 (1-2) ya que ese hexágono sólo puede ser atacado desde N36. Si Rusia opta por atacar M36, lo podrá hacer desde 2 hexágonos para obtener una relación 1-1, pero entonces el asalto a través del río sobre Varsovia, se da en una relación de 21-24 factores (1-2) como máximo. En resumen, Rusia no tomaría Varsovia aunque usase todas las cinco unidades blindadas disponibles, porque podría conquistar la región entera en un simple ataque, probablemente pagando un coste de DoW por tomar ventaja sobre tan pobre despliegue enemigo.

Rusia, en una combinación de DoW y acción ofensiva, tendría 23 BRPs para invertir en producción en ese turno. En caso de que llevase a cabo una ofensiva sobre el Mediterráneo, seguramente no sería capaz de reemplazar todas sus pérdidas con los 8 BRPs restantes. Su oportunidad de ir donde sea contra ti en las montañas del este de Turquía es escasa, aunque seguramente habrás de guardarte de la armada naval rusa en caso de que esté en el Mar Negro, con unidades blindadas en puerto. Tal visión sería totalmente bienvenida aunque los puertos no tengan sitio para los blindados rusos cuando el Eje amenace con invadir.

Ten en cuenta que Rusia es capaz de formar una buena defensa en el Cáucaso y en el frente polaco solamente si deja libre de tropas su frontera con Finlandia. Tal defensa parece que lleva tiempo pero las defensas que ofrece la montaña la hacen sobresaliente. ¿Qué haría Rusia si esas montañas estuvieran tras las líneas alemanas? Desafortunadamente para Rusia en la cercanía están las tropas alemanas de Gibraltar. La situación va creciendo para ambas partes en 1942.

¿Cómo podrá el alemán atacar esa defensa del Cáucaso? Deberá mover dos unidades Panzer a X47, una a W46 y dos unidades de infantería a X46. Parecerá como si quisieras atacar los blindados rusos de W47 con un ataque 2-1; Rusia enviará algunos DAS para reducir la relación a 1-1. En vez de atacarlos, una unidad Panzer de X47 atacará la vacante X48, ocupará el hexágono, y el otro Panzer se dirigirá a V48. Ahora los blindados rusos se han rendido y ha de decidir si enviar DAS sobre Grozny para evitar la pérdida de tal unidad; aunque, desde que los Panzers enemigos no han podido entrar en Grozny, el ruso daría la bienvenida a un ataque con la esperanza de que el resultado eliminase la unidad de Panzers. Pero el mal ya está hecho. Sin ningún riesgo por su parte, estos alemanes han desbordado a su enemigo. Los contraataques rusos vendrán sin posibilidad de aniquilar a los defensores; esta ciudad rusa que se ha rendido probablemente está perdida para siempre.

Naturalmente, esto ha sido sólo una simple ilustración; pero existen probablemente muchas más que se podrían usar. Encuentro que ésta es la típica para el ruso de reducir este frente con el fin de fortalecer otros.



Figura 4: El despliegue alemán deja todo el ejército italiano defendiendo la costa francesa y un elevado número de tropas atancando Gibraltar. La defensa rusa del Cáucaso traerá problemas a finales de año.

Trituración

Una vez superados estos tres obstáculos (eliminación de Francia, Gibraltar y los DTs aliados de '42) la faena a la que te enfrentarás será estar en juego luchando en dos frentes. Como mínimo puedes dar gracias de que no sea una lucha contra tres frentes.

La llave en Rusia es llevar el máximo número de blindados y aviación enemiga hacia el Cáucaso. Una buena manera de conseguirlo es situar allí gran número de formaciones aéreas y de Panzers. Una unidad de paracaidistas sería de gran ayuda. Si empleas aquí tu principal esfuerzo, el enemigo habrá de responder con muchas de sus mejores unidades -blindados, paracaidistas y fuerza aérea-. Muy simple, cuando las hayas borrado del mapa, Rusia no podrá montar un ataque en serio contra tu frente polaco. Has empujado sus fuerzas a un área donde tiene poco que ganar. No puede hacerte ningún otro mal que no sea el de destruir físicamente las fuerzas que tu le pongas allí. No habrás de temer pérdida en el frente de Varsovia, Bucarest o Polonia.

Naturalmente, una vez que desplaces al

ruso fuera del Cáucaso, estará luchando una vez más en un frente contínuo, tal como en la partida estándard. Pero tú también. La figura 5 presenta una típica situación de 1943. Panzers pesados del Eje, situados en el Cáucaso, apoyados en numerosa fuerza aérea han atraido la atención del ruso. Observa cómo están distribuidos los paracaidistas, amenazando con romper la doble línea de cada frente. Si deseas la máxima penetración en un área, ambos paracaidistas pueden agruparse, pero esto liberará al resto de la línea rusa de su peligro. Naturalmente, también te habrás de guardar del despliegue paracaidista enemigo tanto en el este cómo en el oeste.

Siempre que te sea posible habrás de interceptar las fuerzas aéreas rusas y contrarrestarlas para evitar gastar los SRs que el Eje necesitaría para echar los aviones usados fuera del espacio aéreo enemigo. Recuerda siempre que un simple factor aéreo enemigo puede atacar con 5-4, o aún más, con un modificados de +1 y posiblemente destruir hasta 6 factores aéreos tuyos arriesgando sólo uno de los suyos. Conseguir tal ataque puede justificar una ofensiva enemiga, o alguna aventura arriesgada, aprovechando que la acción sobre tus aviones ayuda a costear otras pérdidas acumuladas. Cuando demuestres que el espacio aéreo del enemigo expuesto será atacado, será el turno del enemigo de gastar SRs para empujarte fuera y sufrir los inconvenientes con poca cobertura aérea.



Figura 5: A pesar de que esta situación no se produzca nunca, es indicativo de lo que puede esperarse a principios de 1943. Si el alemán consigue mantener ocho Panzers y 20 factores aéreos activos en el Cáucaso durante algunos turnos, la región caerá.

A principios de 1943 empezarás a reemplazar cada vez más y más infantería alemana 3-3 por italianos 1-3 y 2-3 en el este. Esto es debido a que necesitamos los 3-3 más fuertes en el oeste, donde cada hexágono es mucho más importante de tomar, y porque esto te permite usar los SRs italianos para enviar reemplazos al este. Ten en cuenta que italianos «no lentos» no pueden moverse adyacentes a los rusos sin llevar una acción ofensiva o de desgaste por parte italiana. Si Alemania realiza una ofensiva, estos italianos estarán generalmente en la segunda línea moviéndose durante las opciones del SR o pasando.

Las nuevas tropas alemanas 3-3 pueden dirigirse hacia la muralla atlántica en lugar de hacia el anillo del sur. Una vez allí darán soporte a la masa de desgaste de 61+ y aumentarán los posibles cambios en la defensa. Esto es, si los ataques aliados en el oeste resultan en cambios de un tipo o de otro, las unidades que cambiarás serán de infantería -las mejores. Esto pone a los aliados en una desventaja de BRPs tremenda cada vez que intercambia con sus blindados y ofensivas aéreas. Para ilustrarlo consideremos un intercambio (total) contra dos unidades 3-3. Los aliados podrían perder 8 factores blindados y 4 aéreos por un total de 28 BRPs, contra una pérdida de 6 del alemán. Esto es una pérdida de 466% en términos económicos. Además, el costo de algunas ofensivas debería ser tasado, así que sería más cercano referir que este intercambio ha costado a los aliados un 500%. Lo bonito de estos intercambios, desde el punto de vista del defensor, es que pueden tener lugar también en un ataque 5-1.

Si los aliados consiguen intercambiar (CA), las pérdidas del Eje serán sólo de 6 BRPs, contra 14 de los aliados. Pero esto sólo es un 225%. Los aliados podrán afirmar que han ganado en esta batalla, pero habrán perdido la guerra económica.

Ciertamente también se aplica esta relación de intercambio en Rusia, pero con un % mucho más elevado de ataques rusos que envuelve lógicamente mucha más infantería para tratar en un intercambio. Rusia no realiza una explotación tan elevada de blindados/aérea puramente, como lo hacen las potencias del oeste. En lugar de eso el combate en el frente del este preferible para el ruso es el típico Blitzkrieg del Eje. Pero Alemania evitará con frecuencia algunas defensas de 3 factores de infantería y probablemente nunca considere un ataque 1-6 a excepción de Moscú, Leningrado y Volgoda. La guerra del este es otra guerra: Para empujar al enemigo fuera del Cáucaso, puedes ir por la costa del Mar Negro o del Caspio. Una ofensiva desde el Mar Negro puede encontrarse eventualmente con el frente polaco yendo a Rostov desde el oeste. Una ofensiva desde el Caspio promete transtornar toda la línea rusa de defensa, tan sólo si puedes empujar hasta más allá de Astracán. Conjuntamente con el esfuerzo concurrente hacia el oeste contra Leningrado y Volgoda para eliminar las fuerzas enemigas, esto puede poner fuera de combate a Rusia y ganar la partida.



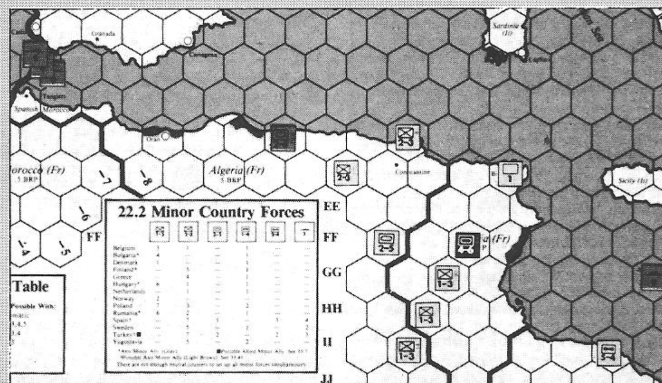
Aunque yo no sugiero que exista gran oportunidad de victoria absoluta en Rusia. Naturalmente es tu objetivo, pero una aproximación realista para desgastar Rusia es obligarla a agotar los BRPs de sus aliados del oeste, gastar algunos BRPs para Europa del este, Leningrado y Moscú, y poner cierta distancia entre las topas rusas y la frontera alemana en previsión del final de la partida. Como ya se ha dicho previamente, si tienes buenas razones para creer que tu oponente ruso es débil, a él será al único que deberás atacar usando la táctica estándard o un abreviado juego por el poder en el Mediterráneo moviéndote hacia Rusia directamente después de la caída de Turquía a principios de 1941.

Pero si a pesar de todo esto, consigues una ventaja tremenda en el este, existe aún otra opción que deberías tomar y que, coincidencialmente, hace referencia a todas esas desventajas encontradas en la campaña del Cáucaso. Si hay suerte, el camino más fácil para dejar a Rusia fuera de combate es un ataque directo a través del frente polaco. Tal como en el juego estándard, objetivos inmediatos del este de Europa, Leningrado, Moscú y Volgoda son seleccionados para conseguir debilitar los BRPs rusos. Si Rusia puede ser aislada de las economias occidentales, el país caerá al poco tiempo. Este «talón de Aquiles» está agravado por la eliminación anterior de los compromisos de préstamo potencial y la existencia de combates en el Cáucaso.

Pero las oportunidades de dejar fuera de juego a Rusia en 1942-43 de la misma manera que lo sería en 1941-42 son prácticamente nulas y aquí no serán analizadas en profundidad. El juego por el poder en el Mediterráneo es una estrategia a emplear contra un ruso fuerte; un enemigo a evitar. No es una buena estrategia a usar contra un jugador ruso débil. Y éste es el único ruso que puede ser conquistado por tal estrategia (aunque sería conquistado mucho más fácilmente mediante el desarrollo del juego estándard).La situación entera de Rusia requeriría mucha más atención de la que aquí ha recibido. He tocado meramente algunas áreas críticas. La siguiente cobertura de la información habrá de esperar, ya que es un esfuerzo muy largo el tener que detallar todos los puntos a considerar. Las ramificaciones de un plan alemán para forzar un DT enemigo sobre otoño/invierno de 1941, son tan profundas que aún no tengo perfilada la escena estratégica con tales pensamientos.

Volvemos a pediros disculpas por nuestra última metedura de pata. En el anterior capítulo os subiríais por las paredes buscando las Figuras a las que se refería el texto. Perdón, no aparecieron entonces pero aquí están.







PLOMO EN LAS MESAS

Batallas Fantásticas

Cuando tus ejércitos de orcos y enanos habían acabado la cerveza y se empezaban a impacientar ante tu eterna duda de si hacer que se masacrasen según el Warhammer Battle, el Battle System de TSR, el Fantasy Warlords, o el Fantasy Warriors, te solucionamos el problema con unas sencillas reglas para el combate de masas. Si no te convencen ... sigue dudando. Nosotros queremos acción.

por Jesús M.ª Cortés Meoqui

Reglas básicas para simulación Edad Media

Si eres aficionado al rol o juegos de tablero y has caído por casualidad en esta página, por favor sigue leyendo un poco más; en las próximas líneas daremos unas reglas fáciles que podrás utilizar para introducirte en la Simulación en tres dimensiones.

Si para ti la 7.ª Edición de WRG no tiene secretos y utilizas para relajarte las reglas de Newbury, pasa de hoja pues el shock sería demasiado fuerte: ¡Unas reglas sin 2.000 factores ni variantes!.

Material necesario

Superficie donde jugar, algunos elementos para el terreno (montañas, árboles, ríos...), reglas para medir en centímetros y papel para escribir órdenes; un dado de seis caras y figuras. Estas pueden ser de plástico (Revel, Atlantic, Airfix, Esci) o metal, en cualquier escala.

Escalas y bases

Cada figura equivale a 20 hombres. Las figuras se colocan en bases de 4 x 1 cm (infantería) y 4 x 3 cm (caballería) para figuras de 15 o 20 mm..

En cada base habrá 3 figuras de nobles o 5 de guerreros o siervos. Es conveniente que guardemos bases individuales para retirar las bajar que se producen.

Organización

El ejército se estructura en unidades de combate (mesnadas), y éstas se agrupan en flanco derecho, centro, flanco izquierdo y retaguardia. Cada mesnada está formada por bases de figuras.

Estas mesnadas pueden adoptar diversas formaciones:

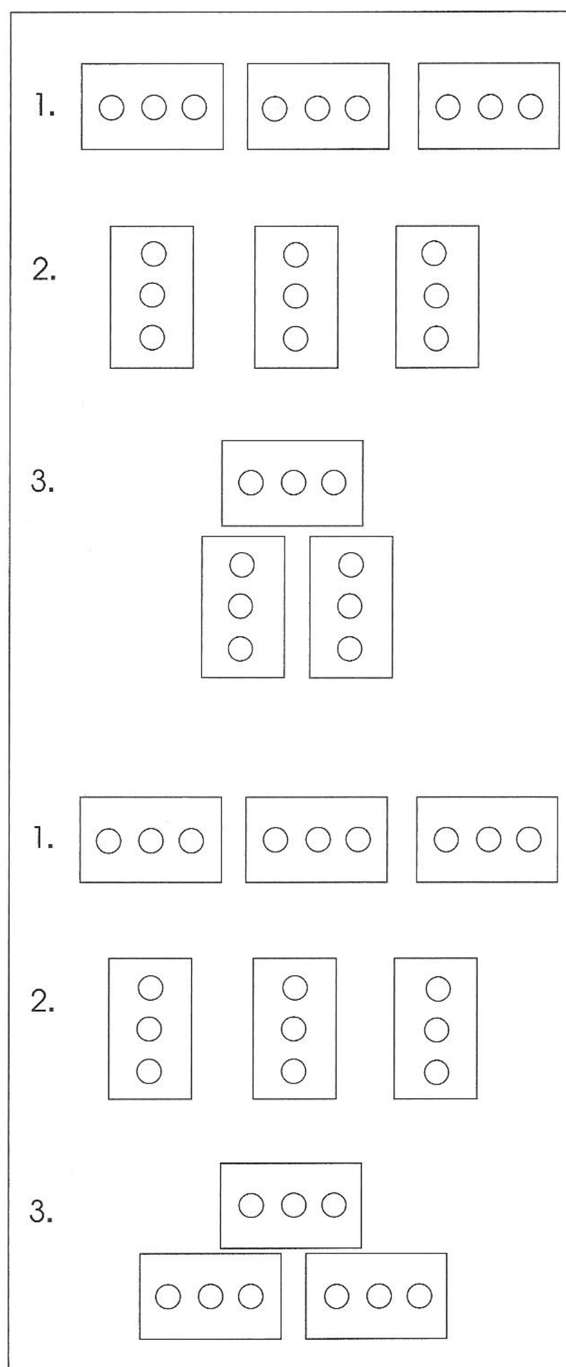
- Infantería: línea (1)
  columna (2)
  cuadro (3)
- Caballería: línea (1)
  columna (2)
  cuña (3)

Las distintas formaciones pueden producir diferentes efectos en combate y movimiento:

Unidad en	disparando	Cuerpo a cuerpo	Movimiento
Columna	-1 al dado	+1	+3 cm.
Línea	+1 al dado	0	-1 cm.
Cuadro	-1 al dado	-2*	-3 cm.
Cuña	-1 al dado	+2	-1 cm.

* contra caballería: +3

Las mesnadas pueden cambiar de una a otra formación, para ello deben permanecer un turno sin mover ni disparar.





Secuencia del movimiento

a. Los jugadores dan sus órdenes por escrito, destinadas al flanco derecho, izquierdo, centro y retaguardia. Estas no pueden modificarse una vez iniciada la batalla. Cada turno se especifican movimiento y formaciones para cada mesnada dentro de los sectores indicados, salvo que repitan los del turno anterior. Para ver si estos cambios de formación o dirección son obedecidos, ver Tabla n.º1.

La muerte del jefe implica la paralización del ejército o sector del mismo, que deberá ser sometido a la prueba de moral: Tabla n.º2.

b. Movimiento de las mesnada:

	Montados	A pie
Rey y Nobles (mandos)	30 cm	15
Caballeros	20 cm	5
Guerreros	25 cm	10
Siervos	15 cm	15

Caballeros: nobles fuertemente armados y protegidos, muy bien entrenados; Guerreros: tropas adiestradas y con armamento normalizado; Siervos: levas, tropas ligeras, con poco o ningún entrenamiento y sin armamento ortodoxo.

Los movimientos de retirada, huida y desbandada tienen lugar después de los disparos y el combate cuerpo a cuerpo:

Retirada: retroceder dando la cara al enemigo y en buen orden.

Huida: en desorden, dando la espalda y en dirección a la unidad propia más próxima.

Desbandada: moverse fuera del campo de batalla, sin atender a nuevas órdenes.

Estos movimientos son obligatorios, siguiendo la tabla n.º 2.

Los movimientos ordinarios sufren penalizaciones en base al terreno que la unidad atraviesa: tabla n.º 3.

Cada giro de 90º en el movimiento está penalizado con -3 cm., -5 para los siervos.

Los caballeros deben detenerse al borde del río que vayan a cruzar.

c. Lanzamiento de armas arrojadizas:

Alcance: Lanzadas con la mano 10 cm., con ayuda de utensilios (arco, honda...): 20 cm.

La distancia se mide desde el centro del frente de la mesnada atacante al centro del frente del objetivo.

Las tropas pueden disparar tras haber recorrido una distancia igual a la mitad de su capacidad de movimiento.

El disparo hecho contra elevación o zona protegida se penaliza con -5 cm. en alcance y -2 en el dado.

Número de figuras que disparan o combaten

	Disparan	Combaten
Línea	todo el frente	fig. en contacto
Columna	2 bases de prof.	fig. en contacto
Cuadro	todo el lado	fig. en contacto
Cuña	3 bases de prof.	3 bases de prof.

Angulos: los ángulos de disparo son:
Unidad en línea: 45º desde el centro del frente.
Unidad en columna: 30º desde el centro del frente.
Unidad de cuadro: 45º desde el centro del frente.
Unidad de cuña: 30º desde cada lado de la cuña.

Tras el lanzamiento de proyectiles, las tropas que no hayan consumido la totalidad de su capacidad de movimiento pueden terminar de mover.

Se considera que las mesnadas están abastecidas de proyectiles durante toda la batalla, salvo modificaciones que se pacten de mutuo acuerdo.

A continuación se hará la prueba de moral y la de muerte del jefe, si fuera necesario, y se pasa a la siguiente fase.

Resolución de combates que terminan en contacto:

En esta fase serán de aplicación las tablas de tipos de tropas, formaciones, situación táctica, a la hora de resolver el número de bajas que se producen según la tabla de combate.

El ataque de la caballería posee varias particularidades. Uno carga que vaya a terminar en contacto no será afectada por las causas de huida, cualquiera que sea el número de bajas que sufra.

Para detener un ataque de caballería se precisa que la tropa defensora tenga al menos la mitad del número de hombres que la atacante, esté en cuadro, columna o atrincherada. En este caso la caballería podrá atravesarla y seguir avanzando, atacar a otro enemigo (siempre que le quede movimiento) y combatir.

Si el número de atacantes es tres veces superior al de los hombres de la mesnada atacada se aplicará a éstos la tabla de moral por muerte del jefe.

Cuando la mesnada que combate es infantería se aplica la tabla de bajas por combate c/c de infantería, si es caballería será la tabla de bajas por combate c/c de caballería; con la tirada del dado modificada por los factores de formaciones, clase de tropa y posiciones tácticas.

A la hora de computar el n.º de figuras combatientes, se separarán las de distintas mesnadas.

Después de los combates, si es necesario, se hará el test de ruptura del frente y moral por muerte del jefe. ⬢

Tabla n.º 1. Ordenes:

Distancia del jefe		Dado	
15 a 30 cm.	Tropa en combate	1, 2, 3	Orden recibida
	Tropa sin combate	1 a 4	Orden recibida
31 a 60 cm.	Tropa en combate	1, 2	Orden recibida
	Tropa sin combate	1 a 3	Orden recibida
mas de 60		1, 2	Orden recibida

Tabla n.º 2. Muerte del jefe:

Caballeros:	Retirada con 1, 2, 3, 4, en 1 dado de 6 caras. Otro resultado: siguen sin problemas.
Guerreros:	Huida con 1 a 4 en el dado. Retirada con 5.
Siervos:	Desbandada con 1 a 4. Huida con 5.

Tabla n.º 3. Penalizaciones del terreno:

	Caballeros	Guerreros	Siervos
Vadear río	-5 cm.	-3 cm.	-3 cm.
Subir pendiente	-3 cm.	-2 cm.	
Mover por monte	-5 cm.	-2 cm.	
Mover por bosque	-5 cm.	-3 cm.	
Mover por edificios	-5 cm.	-5 cm.	-3 cm.
Girar 90º	-3 cm.	-3 cm.	-5 cm.

Tabla n.º 5. Tipos de tropas:

Atacante /atacado	Caballeros	Guerreros	Siervos	
Caballeros	X	+1	+2	(al resultado
Guerreros	X	X	+1	del dado)
Siervos	-2	-1	X	

Tabla n.º 4. Bajas por disparos:

Atacante /atacado	Caballeros dado	bajas	Guerreros dados	bajas	Siervos dados	bajas
Cada 3 caballeros	5 a 2	1 Fig.	2 a 4	1 Fig.	1,2	1 Fig.
	6	2 Fig.	5,6	2 Fig.	3 a 5	2 Fig.
					6	3 Fig.
Cada 3 guerreros	4 a 6	1 Fig.	3 a 5	1 Fig.	2,3	1 Fig.
			6	2	4,5	2 Fig.
					6	3 Fig.
Cada 3 siervos	5,6	1 Fig.	4 a 6	1 Fig.	2 a 4	1 Fig.
					5,6	2 Fig.

Ejemplo: Una mesnada de 15 guerreros dispara contra 30 siervos, en el dado sale un 5. Cada 3 guerreros eliminan 2 figuras de siervo, luego (5 x 3) 15 guerreros eliminan (5 x 2) 10 figs. Sobreviven 20 siervos.

Tabla n.º 7. Bajas por combate cuerpo a cuerpo: Caballería

Dado + Factores	Nº. de figuras luchando 3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
	Nº. de figuras eliminadas									
0	1	1	3	4	5	6	7	9	10	10
1	1	2	3	5	6	6	8	10	11	11
2	1	2	4	5	6	7	9	12	12	13
3	2	3	5	6	7	8	9	15	16	16
4	2	3	6	6	7	9	10	16	16	16
5	2	4	6	7	8	9	11	16	17	18
6 o +	3	4	7	8	8	10	13	17	18	18

Tabla n.º 6. Opciones tácticas:

Unidad atacada por el flanco: +1 dado del atacante.
Unidad atacada por la retaguardia: +2 al dado del atacante.

Tabla n.º 8. Bajas por combate cuerpo a cuerpo: Infantería

Dado + Factores	Nº. de figuras luchado 5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
	Nº de figuras eliminadas									
0	0	0	0	0	0	0	1	1	2	2
1	1	1	3	4	5	8	9	10	13	15
2	1	2	3	5	6	9	10	13	15	17
3	2	3	4	6	7	10	12	15	17	18
4	3	3	4	6	8	11	13	17	18	20
5	3	4	5	7	9	13	14	18	19	20
6 o +	3	4	6	8	10	14	16	20	21	22

Tabla n.º 9. Ruptura del frente:

Debe probarse la moral del ejército cuando ha sido destruido el centro, ala derecha, izquierda o retaguardia:

Tipo de tropa:

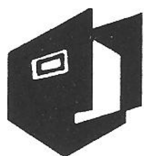
caballeros	guerreros	siervos	
1,2 retirada	1 retirada	1,2 retirada	valor del dado
	2 huida	3,4 huida	y efecto
	3 desbandada	5 desbandada	

El test se hará por mesnadas.

GUINEA HOBBIES
GAMES WORKSHOP CITADEL MINIATURES
ADVANCED HEROQUEST
BLOOD BOWL
ELVES DWARFS DUNGEONBOWL
SPACE HULK DEATHWING
¡¡POR FIN TODOS EN CASTELLANO!!!
PEDIDOS POR TFNO/FAX A : HOBBIES GUINEA (94) 469 1645
Avda. Basagoiti,64. 48990 ALGORTA (Vizcaya).
EN EL PROXIMO ANUNCIO...¡¿? BOMBAZO SORPRESA ¿?!....

dossier

TRAVELLER - MEGATRAVELLER



DOSSIER

Introducción a Traveller



Como te habrás dado cuenta al haber llegado hasta aquí nos ha salido un número de lo más galáctico, y en él podía faltar un buen dossier sobre Traveller, auténtica joya para los amantes del rol en el espacio. En las siguientes páginas tendrás la oportunidad de conocer las generalidades del juego, aprender con uan ayuda de Megatraveller que no tiene nada que envidiar al próximo plan de estudios del Ministerio de Educación, y finalmente disfrutar como un módulo especialmente escrito para esta ocasión.

por Lluís Salvador

Con más de un año de permanencia de Traveller en el mercado español es quizá hora de evaluar cuál ha sido la respuesta del público ante uno de los juegos que han marcado época dentro del rol.

Ante todo, cabe decir que nadie ha dicho jamás que Traveller fuera un juego fácil, uno de aquellos con los que se leen las reglas en un día y se juega al siguiente. La gran virtud del decano de los juegos de rol de ciencia ficción es que no es fácil porque hay todo un mundo (perdón, 10.000 mundos) que explorar, con una historia, unas características, datos, y todo lo que pudiera soñar el jugador más detallista. A veces me sorprende la observación de algunos jugadores avezados de que «con Traveller no saben cómo hacer las cosas»; maticemos: saben cómo aplicar el reglamento, que es lo suficientemente claro, conciso y plural como para que haya sobrevivido (y con buena salud, gracias) durante más de diez años. Saben cómo realizar combates, viajar entre mundos, comprar, miles de cosas. Lo que no captan es la *finalidad* de Traveller. ¿Hay que luchar contra alguien en concreto? ¿Hay que hacer algo en concreto? ¿Se trata de salvar a la humanidad? No, nada de eso. La única finalidad de Traveller, y por eso me gusta, es sobrevivir. Ganando tanto dinero, fama y poder como se pueda, pero quedando vivo al final. Y en cuanto a cómo hay que hacerlo, la gran respuesta, lo que hace a Traveller grande es: *como quieras*.

Empecemos por el principio. El título Traveller (viajero), se refiere a los aventureros que protagonizarán los diversos módulos y que tendrán mil peripecias en el espacio reconocido o desconocido. En la creación de personaje (única en su época, pues era Traveller el único juego en el que los personajes salían con distintas edades, incluso ancianos, pero experimentados) tenemos a un jovenzuelo que se alista en un servicio (o aprende un oficio, en suplementos posteriores), adquiere una serie de conocimientos, incluso prospera en su carrera y, de repente, un día lo abandona todo (o le obligan a ello; la vida en Traveller es casi tan cruel como la real) y se convierte en aventurero. ¿Por qué? Pues por la misma razón por la que tú, lector que supongo que trabajas, estudias o te aburres en casa, estás leyendo esta revista: porque quieres algo más, quieres vivir una vida diferente, quieres emociones y te gusta superar lo más difícil en lugar de la rutina. ¿Y quién puede negar que diez mil mundos no pueden proporcionar aventuras? Te acabas de convertir en un viajero, en un Traveller, alguien que es mirado de manera diferente en los astropuertos, el profesional de las rutas espaciales, de los bares, el que sabe lo que es amar a un arma cuando se la lleva al cinto en los bajos fondos y sabe cuándo tiene que dejarla para realizar misiones comerciales. El profesional en sacar las castañas del fuego a los gobiernos, las corporaciones o los padres de familia angustiados por la desaparición de sus hijos; el hombre que vive sobre la línea de la legalidad, a veces en un lado, a veces en el otro, pero manteniendo su propia ley y su código de conducta; en resumen, el aventurero por excelencia.

Y, efectivamente, en Traveller no hay que hacer nada. O hacerlo todo. Traveller tiene una larga historia detrás. Conforme aparezcan aventuras y nuevos módulos, descubrirás que las capacidades de su reglamento son infinitas. He jugado partidas que parecían Dungeons pero con tecnología. He explorado sectores no cartografiados. He arbitrado partidas de rescate en naves cuyo contacto se había perdido hace semanas («Aliens, esto es Aliens!»). He perseguido a criminales por muchos mundos. He visto ejércitos mercenarios luchar entre sí. Me he paseado por las cubiertas de gigantescos cruceros clase Azhanti. He investigado asesinatos que más parecían sacados de una novela de Agatha Christie que no de una novela de ciencia ficción. Con Traveller se puede hacer *todo*.

Vale la pena la dedicación a Traveller. Su reglamento es, con todo y ser sencillo, muy completo. Conforme aparezcan suplementos y aventuras se irá descubriendo un mundo maravilloso, lleno de sorpresas y de límites más allá de lo conocido. Paciencia; existen más de 150 libros dedicados a Traveller o expandiendo su mundo. E imaginación. Aunque no saliera ni un sólo libro más, el reglamento por sí, con los datos que lleva es ya suficiente para que hagáis lo que hagáis, sea posible en el universo Traveller.



Científicos en Megatraveller

por Xavier Fenosa

Este es un método para la creación detallada de científicos según el sistema de Megatraveller, siendo al mismo tiempo fácilmente adaptable a Traveller, siguiendo las líneas de la creación de los personajes mercenarios. Está basado en los artículos *The Imperial Academy of Science and Medicine*, aparecido en *The Journal of the Travellers' Aid Society* nº22 y en *Scientists*, aparecido en *Challenge* nº30. Permite especializar y dar variedad a los personajes que entran dentro de la confusa categoría de los «científicos», clarificando sus posibilidades y funciones, incluyendo a los dedicados tanto a las Ciencias Naturales como a las Ciencias Humanas y Sociales, permitiendo por tanto generar personajes físicos, matemáticos, o biólogos, junto con arqueólogos, historiadores, filólogos, filósofos, abogados o economistas, además de las diversas ramas de la Medicina o la ingeniería. Para su completo aprovechamiento es preciso disponer de un reglamento de Megatraveller, ya que está concebido como complemento a dichas reglas, y sigue las convenciones en ellas establecidas en lo que respecta a formato, tiradas de dados,...

- Cada punto de Educación recibido en la tirada correspondiente puede ser cambiado por un nivel en una habilidad, siempre dentro del mismo colegio (excepto para las habilidades de:
- Hiperfísica
- Cirugías Especializadas
- Psicohistoria

que no se pueden obtener mediante este intercambio, pues representan un saber ya muy avanzado que no está al alcance de un personaje con los conocimientos de este nivel).

Puntos de Veteranía (*Brownie Points*)

Se obtienen (de manera acumulativa) cuando se alcanzan los niveles de:

- Educación 11-12	1 P.V.
- Educación 13-14	1 P.V.
- Educación 15	1 P.V.
- Habilidad a nivel 3	1 P.V.
- Por cada nivel de habilidad superior a 3	1 P.V.
- Por cada *Summa cum Laude*	2 P.V.
- Por cada *Magna cum Laude*	1 P.V.

Tabla de las etapas de la formación de los científicos

Edad: 18	Edad: 22	Edad: 26	Edad: 30
	Escuelas Técnicas	Mundo Laboral	
	Mundo Laboral	Doctorado	Mundo Laboral
Diplomatura			
	Licenciatura	Mundo Laboral	
Escuelas Técnicas	Mundo Laboral		

Diplomatura (*College*): (Edad: 18 años) (duración: 4 años)

Debe escogerse previamente en qué colegio se desea ingresar para cursar estudios.
Admisión: 9+ (+2 si la Educación es 9+)
Exito: 7+ (+2 si la Inteligencia es 8+)
Educación: 1D-2 (+1 si la Inteligencia es 9+)
Honores: 10+ (+1 si la Inteligencia es 10+) (otorga Educación 10 o +1 Ed., lo que sea mayor).

Escuelas Técnicas
(duración: 2 años)

Se puede llegar a las Escuelas Técnicas, o bien voluntariamente, o a consecuencia de fallar una tirada de Admisión. Pueden crearse multitud de tipos de escuelas técnicas (además de las incluidas aquí como ejemplo) según el gusto o los intereses del árbitro. Los personajes generados a través de ellas pueden no ser en principio tan versátiles o capaces como los provenientes de los diversos colegios universitarios, pero a pesar de ello las Escuelas Técnicas pueden ser, como mínimo, una muy buena fuente de una gran variedad de PNJs.

Técnico de Mantenimiento (Astronaves):

Admisión: 8+ (+2 si la Educación es 9+)
Exito: 7+ (+2 si la Inteligencia es 8+)
Habilidades aprendidas:
Aprendizaje básico: Mecánica-1
1º año: (cada una con un 3+ en 1d6):
Mecánica-1
Electrónica-1
Computadora-1
2º año: estudios avanzados (4+ en 1d6):
Electónica-1
Gravítica-1
Ingeniería-1

Escuela de Enfermería:

Admisión: 8+ (+2 si la Educación es 9+)
Exito: 7+ (+2 si la Inteligencia es 8+)
Habilidades aprendidas:
Aprendizaje básico:
Medicina General-1 (+)
Sociabilidad-1 (*Carousing*)
1º año: (3+ en 1d6):
Medicina General-1 (+)
Técnico de Laboratorio-1
Anestesiología-1 (+)
2º año: (estudios avanzados) (4+ en 1d6):
Psicología-1 (+)
Radiología-1 (+)
Computadora-1

Escuela de Electrónica:

Admisión: 8+ (+2 si la Educación es 9+)
Exito: 7+ (+2 si la Inteligencia es 8+)
Habilidades aprendidas:
Aprendizaje básico: Electrónica-1
1º año: (3+ en 1d6):
Electrónica-1
Mecánica-1
Computadora-1
2º año (estudios avanzados) (4+ en 1d6):
Comunicaciones-1
Gravítica-1
Robótica-1

Escuela Documentalista

Admisión: 8+ (+2 si la Educación es 9+)
Exito: 7+ (+2 si la Inteligencia es 8+)
Habilidades aprendidas:
Aprendizaje básico:
Computador-1
Investigación-1

1º año (3+ en 1d6):
Computador-1
Administración-1
2º año (estudios avanzados) (4+ en 1d6):
Lingüística-1
Administración-1
Recursos-1 (*Jack of all Trades*)
Sofontología-1

(En planetas de bajo nivel tecnológico, estas tareas están a cargo de bibliotecarios y archiveros).

Escuela de Administración:

Admisión: 8+ (+2 si la Educación es 9+)
Exito: 7+ (+2 si la Inteligencia es 8+)
Habilidades aprendidas:
Aprendizaje básico: Administración-1
1º año (3+ en 1d6):
Administración-1
Computador-1
Derecho-1
2º año (estudios avanzados) (4+ en 1d6):
Derecho-1
Computador-1
Sociología-1

Ingreso en la Facultad: (Edad: 22 años)
(duración: términos de 4 años)

Se debe intentar en primer lugar el ingreso en el colegio en el que se ha cursado la diplomatura.
Admisión: 10+ (+1 si se han obtenido honores)
(+2 si la Educación es 10+)
(acumulativos)

Si no se es admitido en el colegio elegido, entonces se debe buscar plaza («de rebote») en alguna otra, según la siguiente tabla:

1 Escuelas Técnicas
2 Colegio de Medicina
3 Colegio de Ingeniería
4 Colegio de Ciencias Naturales
5 Colegio de Ciencias Sociales
6 Colegio de Ciencias Humanas

(puede darse el caso de ser aceptado finalmente en el colegio que previamente había denegado el ingreso)

Exito: (anual)
12+ : *Summa cum Laude*: otorga 2 niveles en una habilidad y 2 P.V.
10-11: *Magna cum Laude*: otorga 1 nivel de habilidad (en 2 habilidades diferentes) y 1 P.V.
7-9 : Otorga 1 nivel de habilidad.
3-6 : Ha sido un año muy divertido, pero poco productivo.
2- : No das golpe y suspendes todo: ¡Expulsión automática!
(+1 si la Inteligencia es 11+)
(+2 si se tiene Investigación 1+)

Tablas de Habilidades:

Nota: el símbolo (*) denota una habilidad «de cascada» y se especifican sus ramificaciones sólo cuando éstas no se encuentran en el reglamento de Megatraveller.

El símbolo (+) denota una habilidad «xenológica», que se refiere a una raza o especie concreta (por ejemplo, Aslan, Vargr, K'kree,...). Al recibir un nivel de una habilidad xenológica, el jugador debe especificar en qué raza concreta se está especializando su personaje, siendo posible el escoger un raza distinta al recibir un nuevo nivel (es decir, al recibir 2 niveles de Filosofía se puede, por ejemplo, tomar Filosofía Darriana-2 o, pongamos por caso, Filosofia Darriana-1 y Filosofía Droyne-1).

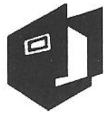
Las habilidades xenológicas proporcionan asimismo un conocimiento menos profundo de razas que se puedan considerar próximas (más que por vecindad física, por semejanzas fisiológicas, psicológicas o culturales) a la raza escogida. En términos de juego, esto equivale a un conocimiento 2 niveles por debajo del que se posee. Por ejemplo, un personaje con Psicología Solomani-3 podrá considerarse que tiene un conocimiento de Psicología Vargr-1, por ejemplo, pero no de Psicología Hiver, aunque esta raza sea vecina de los Solomani. Esto es así debido a que los Hiver son, por decirlo de algún modo, mucho más alienígenas con respecto a los Solomani que no los Vargr (o, por supuesto, los Vilani o los Zhodani), que aunque están situados mucho más lejos cosmográficamente hablando, son razas muy próximas en otros aspectos.

1) Comunes para todos los colegios:

Desarrollo Personal:

1 +1 Fuerza
2 +1 Destreza
3 +1 Resistencia
4 Mental (*)
5 Interpersonal (*)
6 Innatas (*Inborn*) (*)





Habilidad de Servicio:

1 Combate (*)
2 Medio Ambiente (*Environ*) (*)
3 Innatas
4 Vehículo (*)
5 Administración
6 Computador
7 Investigación
(+/- 1 si la Educación es 12+)
(*) Cascada: Combate:
Combate Personal (*)
(*Hand Combat*)
Combate con armas de fuego (*)
(*Gun Combat*)

2) Específicas para cada colegio:

Colegio de Ciencias Naturales:

2 Paleontología
3 Sofontología Física (+)
4 Genética
5 Biología (*)
6 Química
7 Técnico de Laboratorio
8 Técnico de Laboratorio
9 Física (*)
10 Geología (*)
11 Matemáticas
12 Astronomía
(+/- 2 si la Inteligencia es 10+)
(+/- 1 si la Educación es 12+)

(*) Cascada: **Biología**

Biología General
Botánica
Zoología
Ecología

Geología

Geología General
Geogenia
Mineralogía
Sismología

Física

Física General
Astrofísica
Física de Partículas y Energías
Metereología
Hiperfísica

Colegio de Ingeniería

2 Ing. Agrícola
3 Arquitectura
4 Ing. de Comunicaciones
5 Ing. Mecánica
6 Ing. Electrónica
7 Ing. de Computadores
8 Ing. de Transportes
9 Ing. de la Energía
10 Ing. Robótica
11 Macroingeniería
12 Arquitectura Naval
(+/- 1 si la Inteligencia es 12+)

Colegio de Medicina

2 Radiología (+)
3 Anestesiología (+)
4 Farmacología
5 Medicina General (+)
6 Técnico de Laboratorio
7 Técnico de Laboratorio
8 Medicina General (+)
9 Patología (+)
10 Cirugía
11 Cirugía
12 Cirugías Especializadas (*)
(+/- 2 si la Inteligencia es 10+)
(+/- 1 si la Destreza es 10+)

(*) Cascada: **Cirugías Especializadas**

1 Cir. Dental
2 Osteocirugía
3 Cir. Plástica
4 Cir. Optométrica
5 Cir. Trasplantes y Reimplantaciones
6 Cir. Neurológica
7 Cir. Alienígena
(+/- 1 si la Destreza es 12+)

Colegio de Ciencias Sociales

2 Ciencias Políticas
3 Sociología (+)
4 Psicología (+)
5 Lingüística (+)
6 Derecho (+)
7 Historia
8 Cosmografía
9 Economía
10 Sofontología (+)
11 Sistemología
12 Psicohistoria
(+/- 2 si la Inteligencia es 10+)
(+/- 1 si la Educación es 12+)

Colegio de Ciencias Humanas

2 Ciencias de la Información
3 Pedagogía
4 Arte y Ciencias de la Expresión (*)
5 Filología (+)
6 Cosmografía
7 Historia
8 Arqueología
9 Sofontología (+)
10 Psicología (+)
11 Filosofía (+)
12 Teología (+)
(+/- 2 si la Educación es 12+)
(+/- 1 si la Inteligencia es 10+)

Explicación de las Habilidades:

Nota: esta sección no pretende dar una definición académica de cada uno de los campos y disciplinas mencionados, sino únicamente hacer algún breve comentario o aclaración únicamente en relación a sus efectos o influencia en el juego.

Se omiten todas aquellas habilidades que ya están comentadas en el reglamento de Megatraveller. Asimismo, cuando alguna habilidad sea comparable, a efectos de juego, con cualquiera de las «oficiales» se hará notar, remitiendo a dichas reglas para la explicación correspondiente.

Respecto a los niveles tecnológicos, el nivel del planeta en el que se realizan los estudios determinará el de los equipos que se pueden utilizar.

Anestesiología: uso de aparatos, técnicas y sustancias para la anestesia de los pacientes. En mundos de elevado nivel tecnológico, incluye conocimientos de Criomedicina y Criogenia (como los necesarios para el mantenimiento y uso de cápsulas de hibernación).

Arqueología: investiga las culturas a través de la búsqueda e interpretación de sus restos materiales. Muy relacionada con la Historia.

Arquitectura: diseño y construcción de edificios y grandes estructuras.

Arquitectura Naval: diseño y construcción de astronaves y espacionaves.

Arte y Ciencias de la Expresión: equiparable a la habilidad de Artesano (*Artisan*) (*)

Astrofísica: conocimiento de la estructura de las estrellas y los cuerpos celestes, así como su evolución.

Astronomía: conocimiento del Cosmos y las reglas físicas que lo rigen. Permite reconocer complejos estelares, y puede ser usada como complemento o incluso sustituto de Navegación, con ciertos límites.

Biología General: conocimiento general de las diversas ramas de las Ciencias Biológicas, como la Microbiología,... Equivalente al de un campo más especializado de la Biología menos 2 niveles.

Botánica: estudio de las formas de vida vegetal.

Ciencias de la Información: equiparable a Entrevista.

Ciencias Políticas: estudio de los diversos métodos de gobierno y de control del poder político.

Cirugía: conocimiento de los métodos, técnicas y equipo necesarios para realizar una intervención quirúrgica.

Cirugía Alienígena: especialización referida a una raza diferente de la que es objeto de la atención de la mayoría de las habilidades del personaje, o bien que es enormemente extraña según los parámetros de la especie a la que pertenece el personaje.

Cirugía Dental: especializada en la dentadura y la mandíbula.

Cirugía Neurológica: especializada en el cerebro y el sistema nervioso.

Cirugía Optométrica: especializada en los órganos visuales.

Cirugía Plástica: capacidad de alterar quirúrgicamente el aspecto de un paciente, ya sea para reparar un daño, arreglar un defecto, o cambiar su identidad.

Cirugía de Trasplantes y Reimplantación: conocimiento de las técnicas y equipos destinados a sustituir órganos dañados. Incluye el uso de transplantes y de técnicas de regeneración, así como de prótesis y de órganos artificiales y biónicos.

Cosmografía: es la Geografía extendida a nivel cósmico. Equiparable a Exploración (*Survey*).

Derecho: equiparable a la habilidad Legal.

Ecología: estudio de los ecosistemas planetarios y de las interrelaciones que se dan en su seno.

Economía: equiparable a la habilidad de Administración.

Farmacología: producción y uso de drogas y sustancias medicinales.

Filología: equiparable a Lingüística.

Filosofía: la búsqueda del conocimiento y de las claves últimas para la comprensión del Cosmos. Permite comprender mejor el modo de entender la vida de los sofontes (término genérico que designa a los diversos seres pensantes, inteligentes), y por tanto sus sistemas de valores, sus creencias, sus actos,...

Física General: conocimінto general de las Ciencias Físicas, equivalente al de un campo más especializado de la Física menos 2 niveles.

Física de Partículas y Energías: estudia los niveles infinitesimales de la realidad, donde materia y energía se confunden, e investiga el modo de aprovechar sus potencialidades.

Genética: estudia las claves bioquímicas de los seres vivos. Requiere un conocimiento como mínimo de Biología-1 y de Química-1 para poder ser adquirida.

Geogenia: estudio de las formaciones planetarias físicas y de su origen. Puede ser comparable en casos determinados, a efectos prácticos, a Prospección.

Geología General: conocimiento general de las Ciencias Geológicas, equivalente al de un campo más especializado de la Geología menos 2 niveles.

Hiperfísica: intenta comprender los fenómenos mal conocidos o incluso desconocidos asociados al Hiperespacio (también llamado Espacio de Salto) y los aspectos relacionados con el Salto Hiperespacial.

Ingeniería Agrícola: estudio de las mejoras en la agricultura, y del modo más eficaz de llevarlas a cabo.

Ingeniería de Computadores: equiparable a Computador.

Ingeniería de Comunicaciones: equiparable a Comunicaciones.

Ingeniería de la Energía: diseño y operación de plantas de energía. Equiparable a Ingeniería (naval).

Ingeniería de Transportes: diseño y operación de sistemas de transporte de masas (ferrocarriles, monorrailes,...).

Ingeniería Electrónica: equiparable a Electrónica.

Ingeniería Mecánica: equiparable a Mecánica.

Ingeniería Robótica: equiparable a Robótica.

Investigación: es la habilidad que permite reunir y analizar la información disponible con el fin de resolver algun enigma. También se podría definir como la capacidad de saber hallar la información necesaria para nuestros fines, y procesarla de modo metódico hasta conseguir lo que se buscaba.

Macroingeniería: dedicada a la construcción de estructuras enormemente complejas (como astropuertos o ciudades) y a la terraformación de planetas, en colaboración con equipos pluridisciplinares.

Matemáticas: permite la resolución de cálculos complejos así como la comprensión y el manejo de teorías y conceptos matemáticos.

Medicina General: equiparable a Medicina. Incluye conocimientos de Criomedicina y Criogenia (como los necesarios para el mantenimiento y uso de cápsulas de hibernación).

Metereología: estudio, predicción y control de los fenómenos metereológicos y climáticos.

Mineralogía: estudio de los minerales. Puede ser comparable en casos determinados, a efectos prácticos, a Prospección.

Osteocirugía: especializada en los huesos.

Paleontología: estudio de los restos fósiles de los seres vivos.

Patología: conocimiento de la medicina forense. Puede determinar razonablemente las causas y tiempo transcurrido desde una muerte.

Pedagogía: equiparable a Instrucción.

Psicohistoria: ciencia de la predicción histórica y de la manipulación macrosocial. Sus principios aún no son bien conocidos.

Psicología: permite comprender mejor las motivaciones y comportamientos de los demás, así como tratar sus desórdenes psíquicos.

Química: el estudio de los elementos, sus compuestos y sus interreacciones. Permite (si se cuenta con los medios) identificar sustancias determinadas o preveer el resultado de una reacción.

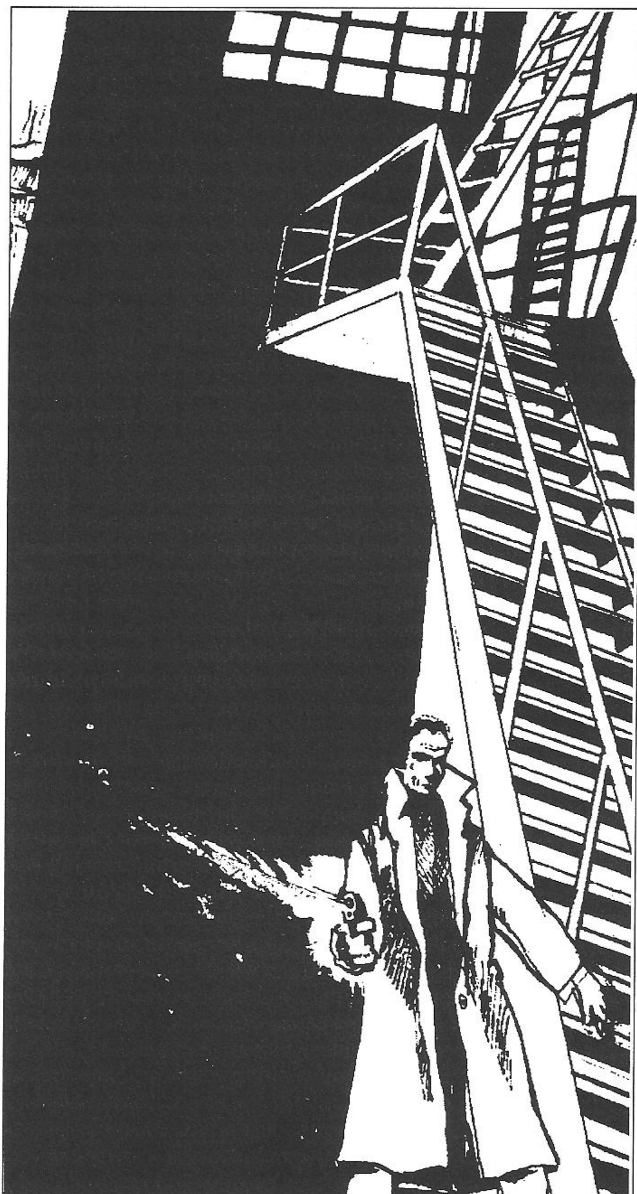
Radiología: uso de aparatos para exploraciones internas del organismo.

Sismología: estudio de los terremotos y los volcanes, así como de las técnicas destinadas a predecirlos así como paliar sus efectos. En planetas de alto nivel tecnológico es posible su control.

Sistemología: estudio de la gestión y

MUTANTES en la Sombra

UN JUEGO DE ROL EN UN MUNDO DEMASIADO PARECIDO AL NUESTRO



Mutantes en la Sombra es un juego de rol ambientado en la Europa de los 90. Los personajes son Mutantes, seres dotados de esos poderes extraordinarios que hasta ahora sólo habías podido experimentar en los juegos de fantasía medieval. En un mundo salvaje lleno de violencia la vida de un Mutante vale muy poco de ti mismo para sobrevivir.

A lo largo de 146 páginas podrás encontrar toda la información que necesitas para ambientar tus partidas, la historia del fenómeno mutante, 28 profesiones, 17 poderes Mutantes, 65 armas (¡incluídos 3 modelos de CETME!), 89 vehículos y el módulo Edorado, preparado para que empieces a jugar YA.

MUTANTES EN LA SOMBRA

El primer juego de rol en el mundo contemporáneo diseñado totalmente en nuestro país.

MUTANTES EN LA SOMBRA

EL MUNDO NO ERA EL LUGAR MAS APROPIADO PARA ELLOS.

A la venta en los mejores establecimientos del país o por correo en:



LUDOTECNIA: Hurtado Amézaga, 10 1º D Of. G
48008 Bilbao - (94) 416 04 58

LUDOTECNIA: CREANDO MUNDOS

planificación (desde el punto de vista social, económico, cosmográfico,...) de sistemas complejos, como planetas, sistemas estelares, grupos de mundos,... Pone un gran énfasis en el estudio interdisciplinar del sistema tomado como un conjunto, como una unidad.

Sociología: estudio de los grupos y sistemas sociales. Puede ser útil para realizar un estudio de mercado o para elaborar una estrategia política, por ejemplo.

Sofontología: estudio de los sistemas culturales de los diversos seres pensantes (sofontes). Permite comprender mejor sus valores y actitudes, así como el evitar violar tabús culturales. Cuando se refiere al estudio de la especie humana se la denomina Antropología.

Sofontología Física: estudia, generalmente de modo comparativo, las diversas fisiologías y estructuras físicas de los sofontes.

Técnico de Laboratorio: conocimiento y experiencia en el manejo de los útiles y aparatos de un laboratorio de investigación, así como del modo de solucionar posibles dificultades, ajustar y calibrar los equipos o reparar averías en los mismos.

Teología: estudio de las diversas religiones (y actitudes ante la divinidad) de los sofontes. Permite entender mejor sus valores y creencias, así como el evitar violar tabús religiosos.

Zoología: el estudio de la vida animal no inteligente, incluyendo sus pautas de comportamiento y sus afecciones.

Aprendizaje Interdisciplinar

Está permitido para aquellos personajes con una habilidad de nivel 3 o superior el realizar durante un año estudios complementarios en un colegio diferente al suyo. Se resolverán dichos estudios simplemente realizando una tirada en la tabla correspondiente al colegio escogido (sólo se puede hacer una vez durante toda la carrera).

Readmisión:

Dado el amplio sistema de becas de que disfrutan, en general, los súbditos del III° Imperio, los personajes admitidos en un colegio determinado no tienen normalmente ningún problema para continuar sus estudios mientras deseen (por supuesto que el árbitro puede limitarlos cuando lo considere oportuno, según su criterio).

Tabla de Rangos

Nota: Los rangos se obtienen de modo automático cuando se cumplen los requisitos correspondientes.

Rango	Título	Requisitos
01	Técnico, Périto, Auxiliar,...	1 habilidad a nivel-1
02	Técnico Superior, Enfermero,...	1 habilidad a nivel-2
	Licenciado, Ingeniero,...	1 habilidad a nivel-3
04	Doctor	1 habilidad a nivel-4 1 habilidad a nivel-2 (relacionada con la principal)
05	Profesor	(1)
06	Catedrático	(1)

(1) Sólo se pueden alcanzar estos rangos si el personaje ingresa en el mundo laboral universitario. Su concesión queda a criterio del árbitro, pudiendo ser incluso motivo de aventura. Un ejemplo puede ser la pugna entre dos profesores para conseguir un puesto vacante de catedrático. Aquel que consiga más prestigio (finalizando antes y con éxito una investigación crucial, por ejemplo) tendrá más posibilidades de ser nombrado para el cargo.

Tabla de Beneficios por Licenciatura:

En Metálico (Cr)		Otros Beneficios
1	10.000	+1 a la Resistencia
2	10.000	+2 a la Educación
3	20.000	+2 al Nivel Social
4	30.000	+1 a la Inteligencia
5	40.000	Miembro de la TAS
6	50.000	Doctor *Honoris Causa* por una universidad de rango superior a la del personaje
7	100.000	Astronave Laboratorio (+/- 1 si se es Doctor *Honoris Causa*)

Pensión por Retiro:

Al calcular la pensión por retiro sólo se contabilizarán los términos de servicio en el mundo laboral. Obviamente, todos los años que el personaje haya pasado realizando sus estudios no serán tenidos en cuenta a la hora de calcular su paga de retiro, que depende única y exclusivamente de su paso por el mundo laboral.

Mundo Laboral:

Las opciones laborales al alcance de un personaje científico abarcan desde la empresa privada o la universidad, pasando por el paro, hasta el ser comisionado para investigar en una Estación de Investigación Imperial, o como miembro asignado a uno de los numerosos equipos científicos del Servicio Imperial Interestelar de Exploración. Tareas no faltan, ya sea en el vasto Espacio Conocido como expandiendo sus límites hacia lo desconocido. El árbitro deberá, según el enfoque que quiera dar a su campaña, definir los ámbitos por los que se deberán mover los personajes.

De todos modos, una visión del mundo laboral de los científicos, estructurada también como método de creación de personajes, se puede encontrar en el artículo de la revista *Challenge* citado al principio de esta expansión. ⬢

PRIMAVERA MUTANTE

LUDOTECNIA TE PRESENTA SUS COMPLEMENTOS PARA **MUTANTES EN LA SOMBRA,** EL JUEGO DE ROL EN UN MUNDO DEMASIADO PARECIDO AL NUESTRO

SISTEMA DE APOYO INFORMATICO

Un programa para ordenadores P.C. y compatibles que te ayudará a crear y arbitrar tus partidas. Incluye un diseñador de planos que podrás emplear con todos los juegos de Rol

ANUARIO KAUFMANN 1990

Todo lo que siempre quisiste saber sobre los mutantes pero no te atreviste a preguntar por miedo a los servicios M

PANTALLAS

Se incluye la Guía Heracles de Supervivencia en Ambientes Hostiles.

HIJOS DE CHERNOBYL

En 1986 se produjo el mayor accidente de la historia de la energía nuclear nuclear civil. 5 niños rusos, poseedores de una nueva y desconocida mutación provocada por la radioactividad, han desaparecido. ¿Serás capaz de rescatarles de las garras de los Servicios M?

LUDOTECNIA

HURTADO AMEZAGA, 10 1º DCHA. OF. G.
48008 BILBAO (94) 416 04 58

Asunto de Comercio

por Lluís Salvador

Con mi agradecimiento a Robert Asprin.
Dedicado a Magda.

Introducción

Esta aventura de Traveller trata del intento de una partida de aventureros por descubrir y exponer evidencias de corrupción por parte del gobierno planetario de Tagr-M-Da para así mantener el estatus de este planeta como Estado Cliente del Imperio. Puede derivar, caso de no conseguir los anteriores objetivos, en un encuentro «deportivo» para conseguir la misma finalidad.

Estándares y Supuestos

Esta aventura tiene lugar en Tagr-M-Da, un estado cliente enclavado en los Territorios Vargr, en el sector de Gvurrdon, vecino a la Marca Espiral. Sin embargo, los únicos requisitos imprescindibles para jugar son el reglamento de Traveller o Megatraveller. Pueden resultar de utilidad el suplemento 1001 Personajes y los módulos alienígenas «Vilani and Vargr» para Megatraveller o «Vargr» para Traveller, todavía no aparecidos en castellano. Para representar la competición deportiva pueden resultar necesarias una superficie de dibujo y figuras.

Inicio

La aventura tiene su inicio en Boughene, en la Marca Espiral.

Una Reunión de Negocios

Los aventureros se encuentran clavados en Boughene buscando un patrón. Tras repetidas visitas al astropuerto, son contactados por un explorador del despacho burocrático de Servicio, el cual les dice que la Oficina de Asuntos Comerciales tiene una propuesta que les podría interesar.

Si acuden a la cita, serán introducidos en el despacho de Riiski Stanwell, que, tras las presentaciones y cortesías de rigor, pasará a exponerles directamente el asunto:

- Tagr-M-Da es un mundo balcanizado en los Territorios Vargr, pero en realidad la balcanización consiste en dos estados que, sin embargo, coexisten de manera pacífica. Ambos gobiernos han llegado a un acuerdo por el que uno de ellos ostentará el gobierno planetario, asumiendo un estatus parecido al de un gobierno federal durante cuatro años; esto sólo quiere decir que ese estado gobierna las cuestiones de sistema mediante decisión conjunta, algunas planetarias generales mediante consenso (una medida apenas aplicada, salvo en casos de grandes catástrofes; en el resto de ocasiones son los respectivos gobiernos los que legislan y dirigen sus territorios respectivos) y las referidas a política exterior mediante decreto.

«Este último punto es el que importa al Imperio, puesto que Tagr-M-Da es un estado cliente valioso, que aloja incluso una base naval Imperial. Precisamente por eso el gobierno Imperial ha establecido un trato preferente con el planeta, trato que se ha mantenido invariable, fuera cual fuese el estado (y facción) que dominase el planeta. Hasta hace cuatro años.

«En las elecciones generales de Da había resultado vencedora una facción radical que, si bien había tenido una popularidad creciente, no había alcanzado jamás el gobierno. Probablemente tuvo cierta influencia en su ascensión el incremento de impuestos decretado por la facción dominante entonces, combinado con una sequía que azotó el país poco antes de las elecciones. Un asunto desgraciado. El tal partido mantiene una curiosa ideología, o más bien una curiosa falta de ella. Se trata de un partido eminentemente demagógico, que antes buscará cualquier cabeza de turco que asumir sus errores de gobierno que, dicho sea de paso, son muchos. En todo caso, esto no era de nuestra incumbencia hasta que, ya que las desgracias nunca vienen solas, alcanzó el poder global.

«Verán, es un mundo colonizado hace siglos, con tradiciones, arraigo... Y que, de siempre, ha estado rodeado de Vargrs. De todas las características de esos seres que podían haber adoptado, no pudieron escoger otra que la manía del carisma.

«Sus partidos se mueven por líderes carismáticos, generalmente habladores y demagogos, pero también hombres de acción. Nada que objetar a eso. Habitualmente, la demagogia sirve para unos fines determinados, como es llegar al gobierno y mantenerse allí; en asuntos de gobierno, suele hablarse de otra manera. Pero el problema surgió con la necesidad de un gobierno global. El realizar unas elecciones hubiera sido como unificar el planeta, y ya se sabe... Nadie quiere perder. El sistema de turnos era proclive a múltiples inconvenientes: desgaste, malestar por parte de los no gobernantes, revanchas al cabo de cuatro años e ineficiencia generalizada.

«Sé que les va a resultar asombroso, pero... Bueno, decidieron que la facción que gobernara saliera escogida mediante una competición deportiva.

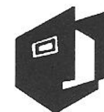
«Lo sé. Increíble, impensable. Irresponsable, también, según nuestros puntos de vista, pero resolvía muchos de los problemas: era un proceso público, el carisma quedaba medido, no desprestigiaba a la clase política de ninguno de los dos estados, si se perdía un año se fijaba la vista en la competición siguiente, etc. Sí, es igual que tirar una moneda al aire, pero para ellos no. La suerte no es tan importante como el prestigio. Y, al fin y al cabo, un equipo vencedor es el que lo ha sudado, se lo ha ganado. En resumen, ha hecho algo mejor que el otro.

«El caso es que el Partido Radical de Supremacía, gobernante en Da, ganó al equipo de Tagr, y entonces empezaron nuestros problemas. Nuestras relaciones se han deteriorado progresivamente, hasta llegar al punto en que el PRS, reforzado con una nueva victoria electoral en Da, ha amenazado con revocar el tratado comercial con el Imperio y la desaparición de nuestra base naval allí. Sin embargo, tenemos un indicio que puede llevarnos a una salida.

«Hasta aquí todo lo que puedo contarles sin que acepten mi oferta. Esta consiste en una paga de 30.000 Créditos, con un plus de 300.000 si el gobierno planetario cambia de manos, y 100.000 adicionales si el PRS desaparece de la escena política. La misión no tiene por qué ponerles en peligro personal, y puede realizarse sin grandes riesgos. Sencillamente, necesitamos personas no conectadas con ninguno de los servicios Imperiales, a las que, en caso de fallar, no se les pueda imputar cargos de espionaje o de injerencia en los asuntos de otro estado. Si a eso vamos, no se necesitan ni armas. ¿Qué me dicen?»

Caso de aceptar los aventureros la propuesta, Stanwell continuará:

- Bien, tenemos informes fidedignos de malversación de fondos públicos, tanto



nacionales como planetarios, por parte del líder del PRS, Josem Garkr, hechos que, además, salpican por complicidad a toda la cúpula directiva del Partido. Su misión es conseguir estas pruebas, que se encuentran en la memoria de un computador y hacerlas públicas por medio de los periodistas locales. Esto último es importante. Sólo los medios de comunicación de Tagr-M-Da serán creídos; cualquier otro sería rechazado como calumniador, manipulador, etc.

«Lamentablemente no podemos contar con nuestro informante, que ya no está en la estructura del partido, pero nuestros agentes han conseguido un contacto fiable para ustedes. Su nombre es Sukura Vorr-ell, y su eficacia es notable. En estos momentos ya trabaja para proporcionarles pistas concretas, e incluso podría ser que cuando llegaran tuviesen ya el trabajo hecho. En este caso, buenas vacaciones. Si no, buena suerte. ¡Ah! Su cobertura. Dado su estatus de ciudadanos imperiales, ninguna hubiera sido apropiada caso de tener que moverse de aquí y allá por los dos estados, salvo una. Se está en período de selección de jugadores para el encuentro, por parte de ambos estados, y no existen limitaciones de nacionalidad. Irán ustedes como candidatos a ser seleccionados para el partido. Esto les facilitará los movimientos, puesto que los candidatos a jugadores pueden presentarse a las pruebas de ambos estados.»

Tagr-M-Da

El viaje, por supuesto, corre por cuenta del Imperio, y se realiza en naves de línea civiles.

Tagr-M-Da (B-587777-8 Agrícola; Rico; Base Naval del Imperio) es un planeta bastante similar a los de tipo Terra. Lo primero que llama la atención es, por supuesto, la Base Naval del Imperio, en órbita, con su dotación de naves ligeras pero fuertemente armadas, evidentemente destinadas a la caza anticorsaria. Es comprensible el interés del Imperio por mantener esta posición privilegiada de contención contra los peligrosos corsarios Vargr.

El astropuerto está bien equipado, con las tareas realizándose mayoritariamente con intervención humana. A pesar de ser de tipo B y lo suficientemente extenso como para mantener una intensa actividad comercial, su aspecto actual es de decadencia; la mayor parte de empleados se encuentran desocupados, y hay pocas naves efectuando tareas de carga o descarga, y aún menos en anclaje de estancia. Buen indicio del deterioro de relaciones entre el Imperio y el planeta.

En el control de documentos, el funcionario al cargo, al examinar el visado que les identifica como aspirantes a jugadores se mostrará excitado y respetuoso a la vez, facilitándoles todos los trámites y deseándoles «verles en el rombo». Está claro que el encuentro despierta gran expectación.

A partir de las aduanas, el paso lógico para los jugadores es dirigirse al encuentro de Sukura, en la ciudad Da-Taun. Pueden aprovechar el viaje para presentarse en la Oficina de Selección Tigr. En esta última, les convocarán a las pruebas a celebrar dentro de una semana, les darán indicaciones de cómo alojarse y moverse por Da y, en general, harán todo lo posible para facilitarles sus movimientos.

Sukura

Sukura es un habitante de Da típico, en absoluto con aspecto de conspirador o de hombre de acción. Les dejará claro a los aventureros que trabaja con ellos para el bien de su estado y su planeta y sólo por ideales. No está dispuesto a involucrarse en un golpe de estado ni en nada que signifique derramamiento de sangre. Lamentablemente, y pese a su posición privilegiada como técnico

de ordenadores del gobierno, no ha podido extraer la información que buscan los aventureros, aunque sí ha podido averiguar dónde se encuentra. Por las claves de acceso, desconocidas dentro de la estructura gubernamental y complicadas en exceso incluso según los estándares militares, Sukura ha localizado la base de datos que les interesa en el edificio del Ministerio de Asuntos Exteriores, probablemente en la terminal 2553 de la Quinta Planta. Ayer, arriesgándose mucho, comprobó que ese archivo todavía se encontraba allí. No quiso forzarlo, puesto que hubiese activado o bien una alarma o la destrucción de los datos, y, por otra parte, su localización. Sí está seguro de una cosa. Tanto si se fuerza el código como si se emplea un pase legal, esa entrada quedará registrada.

Sukura ha estado en el ministerio, aunque sólo puede proporcionar una información superficial al respecto de vigilancia y disposición de las terminales. Queda en manos del árbitro el hacer el plano del ministerio (se puede tomar como modelo las oficinas centrales de un banco o un ministerio) y el ajuste del número de guardias y su armamento a las capacidades de los aventureros.

La Entrada

El tiempo corre, y sólo quedan catorce días para el encuentro y seis para su cita con la selección. Es importante recalcar esto, ya que su cobertura puede volar si alguno de ellos es seleccionado como jugador y no se presenta. En todo caso, es necesario que hagan un reconocimiento previo del edificio, observen las situaciones de los guardias, las rondas nocturnas, etc. Los aventureros no tienen ningún motivo razonable para subir a la Quinta Planta, y su acceso está vigilado. Queda en manos de los jugadores el decidir cómo van a obtener los datos, pero hay una cosa clara: llevará una hora como mínimo el forzar los códigos de acceso a la base de datos, y un cuarto de hora adicional el recogerlos en un ordenador de mano. Cualquier resultado catastrófico en las tiradas de forzar los códigos resultará en el borrado de los datos, siendo inútiles los esfuerzos de los aventureros. Hay que reseñar que, a menos que los aventureros propongan un plan alternativo mejor, el que tiene más probabilidades de éxito es la infiltración nocturna. Cualquier otro que se base en un uso de la fuerza, una entrada diurna, etc. desembocará en una chapuza carnicera en la que los aventureros resultarán con toda probabilidad o muertos o capturados. Los aventureros disponen de una ventaja, si piensan en ella: No es necesario que operen en la misma terminal 2553. Las terminales se encuentran interconectadas entre sí. Cualquiera del edificio servirá, pero sólo del edificio. Las de otras oficinas necesitan permiso de entrada por parte del sistema de seguridad del Ministerio, y éste está desconectado fuera de horas de trabajo, incomunicando prácticamente al sistema informático del exterior.

Es Mejor Ganar que Perder ¿O No?

Caso de que los aventureros obtengan los datos, felicidades. Efusiones, risas...Y el bonito jarro de agua fría paranoide de que, efectivamente, su entrada ha quedado registrada, su robo sospechado, y que todos los servicios de seguridad de Da andan a su caza, por la cuenta que les trae a Josem y sus adláteres. Cualquier rumor escuchado en la calle servirá: «¡Menudo cisco hay en el ministerio de Asuntos Exteriores! El edificio está rodeado por la policía, se han visto a militares y dicen que han llamado a expertos de la Armada Imperial» (Efectivamente: El Imperio pretende quedar «blanco» del asunto. Llevará su equipo de detección más moderno, sus mejores expertos, todo lo que sea necesario para cazar a nuestros amigos... Claro que, avisados por el Servicio de Inteligencia,



tardará un poco en suministrar datos fiables, pongamos tres días de margen, pero al final las pistas que hayan podido dejar los aventureros serán comunicadas al servicio de seguridad de Da; si los aventureros han procedido con pulcritud, ningún problema, nada les apuntará, pero la vigilancia en la ciudad se incrementará de inmediato, y las sospechas oficiales contra los extranjeros, también; si han procedido con limpieza pero han dejado alguna pista (casquillos de bala, objetos imperiales, etc.) nada hay que les identifique a ellos particularmente, pero serán inmediatamente sospechosos, y pueden tener complicaciones desagradables. Si, en cambio, la operación es un modelo de cómo no hay que robar datos informáticos (han dejado sus huellas dactilares por todas partes, han dejado una tarjeta de visita, ha muerto un aventurero y lo han dejado en el sitio, etc.), los aventureros serán tan evidentes como si estuvieran señalados con una cruz, y se encuentran en problemas. Es cuestión de tiempo (unas 24 horas, salvo error o chapuza por su parte) el que los capturen.

Si no han obtenido los datos porque se han borrado o alguna situación similar, la vigilancia será igualmente intensificada, pero la presión de Josem hacia sus subordinados será mucho menor, con lo que la de la policía también.

¿Periódico, señor?

Conseguidos los datos (que, por cierto, *son* incriminatorios: cuentas en bancos imperiales, acciones de compañías zhodani, transferencias provenientes de estados e incluso bandas de corsarios Vargr, etc., todo con nombres, fechas y cantidades), llega lo más fácil (o difícil): publicarlos. Si los aventureros se dirigen al primer periódico que encuentren no tardarán en ser detenidos. En cuatro años, un partido como el PRS ha tenido ocasión de infiltrarse en la prensa o de «domesticar» a los periodistas. El resultado de la detención, sin embargo, será leve: expulsión inmediata del planeta tras una breve investigación para comprobar sus conexiones imperiales (inexistentes a menos que alguno de nuestros esforzados aventureros cante), acompañado todo ello por las mofas de los funcionarios de seguridad, que les tildarán de pisaverdes, ingenuos, chapuzas y algunas cosas más.

Con un poco de dedicación y algo de oídos, los rumores en los bares les permitirán distinguir que el pueblo llano considera a un par de periodistas como honestos y defensores de la verdad contra viento y marea. Sukura, si es preguntado, también puede proporcionar uno de estos nombres.

Si los aventureros contactan con uno de estos periodistas, todo dependerá de la actitud que mantengan los personajes: En principio, todo periodista desconfiará de una información semejante; desconfiará todavía más si la información es ofrecida gratuitamente. Y, aunque sea admitida, el periodista pedirá tiempo para comprobarla discretamente, comprobación que incluirá algún dato accesible para él o sus contactos, incluyendo los antecedentes e historial de los aventureros. Estos sabrán si se acogen a las condiciones o no.

Sigue siendo cuestión de tiempo. El periodista necesitará unas 24-48 horas para confirmar la información. El árbitro tiene que prestar cuidadosa atención a dos aspectos: la posible persecución policial y sus resultados según los antecedentes del

CAMPEONATO ESPECIAL:

EDAD MEDIA

patrocinado por

BILLARES SOLER

Jocs i Coses







"Pedralbes"
Tienda nº 26
Av. Diagonal, 609-615
08028 Barcelona

2 TIENDAS



Gran Vía C. C., 519
08015 Barcelona
Tel. 254 67 50

robo (los aventureros están «limpios», a menos de que existan pruebas incriminatorias directas contra ellos o alguien haya sido tan estúpido como para quedarse una copia de unos datos que están al rojo vivo) y, por otra, la selección.

Sea como sea, si la información es publicada, se acabó el asunto: el gobierno del PRS caerá casi de inmediato, el partido se fraccionará, se fijarán elecciones de inmediato, aunque para dentro de seis meses, se creará un vacío de poder y la competición perderá su importancia, puesto que el gobierno global será ocupado, por una oscura cláusula legal, por el partido gobernante en Tagr, el Imperio estará contento y los personajes recibirán una bonita cantidad.

El Juego del Tigr

Pero, suponiendo que los aventureros no hayan conseguido los datos, que los hayan conseguido pero no logrado publicar, que estén en proceso de publicación o de obtención cuando se presenten al proceso de selección, o sencillamente que se queden en el planeta tras su éxito en condición de turistas, en la fecha prevista en Da y un día después en Tagr (si es que se han presentado a la selección en ambos estados), recibirán una llamada telefónica a primera hora de la mañana que les recuerda que tienen una cita con unas pruebas físicas de un curioso deporte: el Tigr.

Tenga en cuenta el árbitro que si los aventureros han fracasado en sus anteriores gestiones, el juego es la única alternativa que les queda a los personajes de conseguir que el equipo de Da pierda, el equipo de Tagr gane o ambas cosas. Esta última frase no es una perogrullada. Efectivamente, si se realizan las pruebas en ambos estados, es posible que:

a) Todos o algunos de los aventureros estén en uno de los equipos, o

b) Algunos aventureros estén en un equipo y otros en el contrario.

La opción es completamente a elección del árbitro, que, sin embargo, debe tener en cuenta que poner a todos los jugadores en el equipo de Da y hacer que éste pierda por sabotaje interno puede ser fácil, pero poco saludable para la salud posterior de los jugadores, que pueden ser fusilados a la finalización del encuentro si es que la multitud no los ha linchado antes. Se recomienda discreción al hacer tongo... Las otras dos opciones no son tan evidentes y pueden disimularse mejor.

Queda a discreción del árbitro, y según el físico de los jugadores, el hacer que alguno de estos quede como reserva o incluso que no sea convocado.

Y, pasando a temas mundanos, la ficha por jugar el partido es de 10.000 créditos por ser seleccionado, 20.000 más por jugar, prima de 50.000 si se gana y prima de 10.000 por gol marcado.

El Reglamento

- El Tigr se juega en un campo de forma cuasi romboidal, con los ángulos agudos truncados para alojar las porterías, que miden 3m de ancho por 2,5m de altura. La longitud del campo es de 60m de portería a portería y tiene un ancho máximo de 30m (que, por supuesto, pertenece al ancho del campo de vértice a vértice no truncado).

- Los equipos están compuestos de 9 jugadores, seis en el campo y tres reservas, que sólo saltan al terreno de juego en caso de lesión de algún jugador de campo (inconsciencia o peor), más una bestia que uno de los jugadores puede montar. La bestia es irremplazable, y no puede ser inteligente.

- Los jugadores se disponen habitualmente (aunque las tácticas varían) como un portero, dos defensas, dos delanteros y un jinete en la bestia, sin función concreta pero temible.

- Se consigue un gol introduciendo el balón en la portería del contrario. El partido acaba cuando un equipo consigue marcar su cuarto gol.

- Están prohibidas las armas. Sólo el jinete puede llevar un aparato, en teoría para controlar al animal, pero puede emplearlo como arma contra el animal, jinete o jugadores del equipo contrario, y puede ser de su elección, mientras no sea un arma de fuego (es decir, vale todo desde un látigo o bastón hasta una porra eléctrica). El resto de jugadores sólo puede valerse en ataque de su propio cuerpo y lo que lo revista.

- Si un jinete pierde su montura queda degradado a la condición de jugador de campo, sin arma. Por otra parte, su arma no puede ser empleada más que por el jinete contrario, si se la arrebata o la recoge del suelo. Sí es lícito, sin embargo, que un jugador de campo arrebate el arma a un jinete y, acto seguido, la arroje a cualquier punto del terreno de juego.

- El jugador puede escoger su blindaje, teniendo en cuenta que sólo se permitirá la armadura de combate *parcial* (es decir, sólo las extremidades inferiores o sólo el torso, pero no ambos) y que el traje de batalla se considera un arma ofensiva y por tanto está prohibida.

- Sólo se puede atacar ofensiva o defensivamente a un jugador en posesión de la pelota o que disputa su posesión, estando



En U.S.A. The Europa Association
En AUSTRALIA Pacific Players.
En GRAN BRETAÑA Europa Associations of the UK.
En CANADA Europa Associations of Canada

Cuando queremos, estamos en primera línea.

AHORA EN ESPAÑA, "CLUB EUROPA - ESPAÑA" (C.E.E.)
CENTRAL DE JOCS, c/. PROVENÇA, 85 - 08029 BARCELONA

penados los otros casos con expulsión de 5 turnos la primera vez, de diez la segunda y permanente la tercera, sin derecho a sustitución en ninguno de los casos.

- La pelota tiene que manejarse con los pies, estando permitido cogerla con la mano sólo para pasarla a otro jugador, sin dar ni un solo paso. No se puede marcar un gol con la mano. El jinete puede impulsar la pelota con su bastón o el pie, pero no con la mano, ni retenerla.

- Todas las infracciones se sancionan con pérdida de balón por parte del equipo infractor, en el punto en el que se produjo.

- El equipo que haya recibido un gol sacará desde el centro del campo y tendrá posesión de balón, así como el equipo al que, por sorteo, le corresponda sacar inicialmente.

- La psiónica está permitida, aunque se recomienda a los jugadores psiónicos que abandonen el planeta tan pronto haya acabado el encuentro.

Reglamento para el árbitro

No es difícil realizar un campo de juego adecuado al tamaño de las figuras de que dispongas si tienes en cuenta que puedes subdividirlo en cuadros de 1,5 m de ancho para la escala que te interese (15 ó 25 mm). Ten en cuenta que quedarán, debido a la forma romboidal del terreno, medios cuadros. Estos sólo pueden contener a la pelota o a un jugador, no a ambos a la vez, y se aplicará un modificador de dificultad cuando la pelota tenga que manejarse en uno de ellos. En el resto de los cuadros, pueden contenerse un jugador (o media bestia) y la pelota a la vez, siendo necesario para tener el control del balón estar en el mismo cuadro que éste desplazando al jugador contrario que ocupa el cuadro mediante fuerza. Cuando la pelota se encuentra en un espacio en el que no hay jugador, puede ser controlada desde un espacio adyacente. Los jinetes sólo pueden controlar en los espacios de su lateral, es decir, ni al frente, ni por atrás, ni en el espacio ocupado por ellos y su bestia.

En cuanto al sistema de movimiento y tiro, puedes emplear el que te haga más gracia; algunas propuestas son el reglamento de Blood Bowl, los juegos de béisbol o basket publicados por Avalon Hill, etc.

Si no dispones de ninguno de ellos, ahí van unas cuantas indicaciones que pueden darte una pista: para obtener los puntos de acción de un personaje, suma la fuerza y la resistencia. El que tenga el total más alto puede mover primero, gastando puntos (1 andar un cuadro, 2 correr un cuadro, 2 desplazarse andando lateralmente o hacia atrás, 4 desplazarse lateralmente o hacia atrás corriendo, 1 por chutar o lanzar,etc.) hasta que tenga menos que el siguiente jugador con total más alto, en cuyo momento empieza a gastar puntos en acciones éste. La secuencia sigue de la misma manera. Lo normal es que los jugadores estén bastante igualados de puntos y, salvo el primero, empiecen a actuar por turno, pero esto depende del tipo de acción que efectúen. Por ejemplo, tres jugadores tienen A:11, B:10 y C:9; A corre un cuadro, con lo que su total queda en 9; B entonces anda un cuadro, quedándose en 9 también; A reemprende sus acciones (por primacía de puntos) y corre hacia atrás un cuadro, quedándose en 5; el siguiente es B, y el siguiente, y sólo entonces, C; A sólo volverá a actuar hasta que el resto de jugadores tengan 5 puntos o menos. Un jugador siempre puede retener su acción, cediéndola al siguiente y quedando a la expectativa, pudiendo retomarla cuando quiera, mientras el jugador anterior haya acabado una acción y su total de puntos sea superior. Para los lanzamientos, mídase la distancia según la fuerza, y precísese el tiro según las reglas de lanzamiento de granadas de Traveller. Los combates se resuelven según el reglamento. ⬢



naipe

Meléndez Valdés, 55 - Tel. (91) 544 43 19 - 28015 MADRID

ESPECIALISTAS

JUEGOS DE MADERA, SOLITARIOS Y ORIENTALES
WARGAMES, SIMULACION, FANTASIA Y ROL,
DEPORTIVOS Y TEMATICOS

EXCLUSIVOS

PUZZLES DE MADERA

Exposición completa de todos los juegos
Venta directa y por correo

Pintando figuras

La preparación (I)

Allí donde hay un hueco que rellenar llega LIDER, y nos parece que no seríamos una revista completa sin una sección dedicada a los verdaderos artistas del juego: los pintores. Si ya eres un avezado dominador del pincel la sección te servirá para contrastar tus conocimientos, si no ésta es tu oportunidad para descubrir un mundo nuevo donde las figuras acaban por tomar auténtica vida.

por Ricardo Batista

¿Qué herramientas comprar?

Probablemente uno de los mayores inconvenientes que se presentan a la hora de preparar la figura es el desconocimiento de gran parte de los útiles que deberían emplearse. Sobre todo porque todas estas herramientas van a facilitar nuestro trabajo en gran medida, y la ausencia de ellas puede ocasionar que pasemos por alto detalles que empobrezcan el acabado final de la pieza.

Voy a relacionar a continuación todas esas herramientas que deberemos procurarnos, especificando donde podemos encontrarlas y la utilidad que tendrán para nosotros.

Limas: Las encontraremos por el nombre de limatones o limas de relojero. Son herramientas de precisión que se suministran en diferentes calibres y perfiles. Su precio es algo elevado, pero el uso que les daremos lo compensa. Son ideales para pulir rincones de difícil acceso, eliminar rebabas, rehacer formas o alisar superficies. Constantemente encontraremos aplicación para nuestras limas. Lo ideal sería ir comprando diferentes modelos, calibres y formas, pero para empezar tendremos las siguientes:

- Una plana de tamaño mediano con punta cuadrada. (fig. 1A)
- Una redonda mediana, pequeña y grande. (fig. 1B)
- Una media luna mediana. (fig. 1C)
- Una triangular mediana. (fig. 1D)

Veréis que hay diferentes granulados, elegid el más fino, pues es el que se usa más a menudo.
Una lima pequeña para metal, de forma plana, será también ideal para desbastar grandes superficies.
Todas estas limas se encuentran en las mejores ferreterías y en algunas tiendas de hobby.

Cuchillas: Antes de empezar a limar conviene cortar los pitones de los bebederos (puntos por donde entra el plomo) o las grandes rebabas, también usaremos las cuchillas para rehacer estas partes de la figura que un posible defecto del molde o una rebaba demasiado grande haya eliminado, como pelo, líneas de los dedos o pliegues de la ropa, nuestra caja de útiles ha de tener un cortador de hoja retráctil (cutter) y un mango de cuchillas X-acto o similar. Estos últimos tienen un dispositivo en el que pueden insertarse cuchillas de varias formas, pero las más recomendables son las de funta (fig. 2A), las bisturí (fig.. 2B) y las planas (fig. 2C).
Conviene comprar varias hojas de recambio, pues el plomo desgasta rápidamente. Las venden en las tiendas de modelismo o bellas artes.

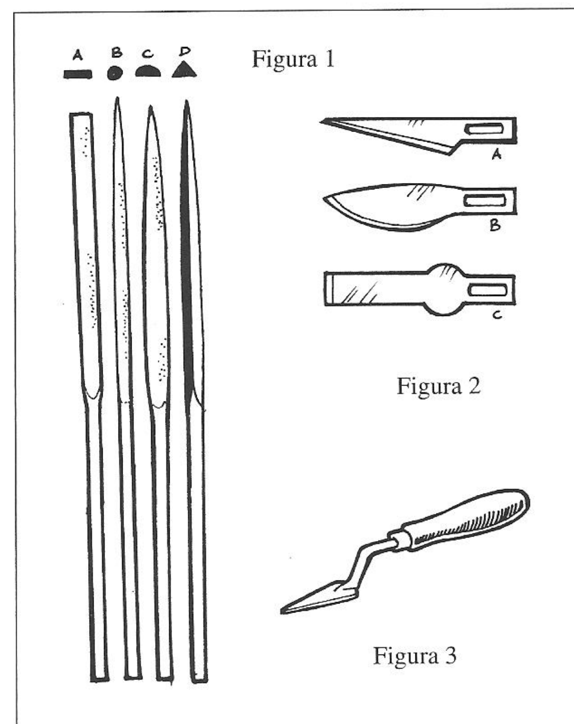


Figura 1

Figura 2

Figura 3

Espátulas: Las usaremos para aplicar la masilla en las piezas grandes y para trabajos similares. No son imprescindibles pero sí muy útiles. Una pequeña espátula de las que usan los artistas nos servirá (fig. 3), por supuesto en tiendas de bellas artes.

Pocillos: Son esos recipientes donde mezclamos la pintura. No es necesario comprar ninguno. Una tapa de frasco o el plástico de los blisters de las figuras nos irá perfectamente.

Cepillos metálicos: Para limpiar las limas y otras herramientas.

Estropajo de aluminio: Muy útil para pulir las figuras antes de pintar.

Driller: O minitaladro. Es una herramienta algo cara, pero sin duda una buena inversión. Lo podemos usar para casi todo, pues va acompañado de múltiples accesorios para cada función. Acoplando un cepillo metálico es ideal para pulir la figura perfectamente, mejor que con cualquier otro medio. Las diferentes formas de fresas pueden usarse para trabajos de pulido, tallado desbastado y por supuesto las brocas, cuya extrema precisión es óptima para nuestros fines.



Es recomendable adquirir uno de buena calidad, pues a la larga nos dará muchas más satisfacciones que uno económico, que acostumbran a ser algo limitados.

Máscaras: Las máscaras de pintura o maskol son líquidos preparados para ser aplicados a pincel sobre esas superficies que queremos preservar de la pintura. Forman una capa de latex fácilmente extraíble e impermeable ideal para salvar zonas en los trabajos con spray o aerógrafo. Sólo los encontraremos en las tiendas de modelismo y bellas artes. Ah..., por cierto, los pinceles se limpian con amoníaco.

Pinceles: Qué decir tiene que cuantos más tengamos mejor. Puesto que se trata de un utensilio delicado al que le afecta mucho el mal trato, debemos tener mucho cuidado al limpiarlo, evitando los disolventes fuertes y sobre todo esa mala costumbre de dejarlo sumergido indefinidamente apoyado en el fondo del frasco.
Después de la jornada de trabajo es muy recomendable lavarlo bien con agua y jabón y por último peinar su punta con dos dedos enjabonados. El jabón secará y mantendrá los pelos bien fijados hasta el próximo día. Hacer esta práctica como costumbre nos permitirá educar el pincel a nuestra mano.

De entre todos los tipos elegiremos ante todo los denominados de marta roja o kolinsky. Es importante mirar bien la punta antes de comprarlo y comprobar que está bien peinada, ha de acabar en una punta definida.

En el caso de existir varios modelos elegiremos ese que por su forma o peso nos resulte más cómodo al tacto.

Los números a elegir son: 4-0, 2-0, 0, 1, 2, 4 y 6.

También podemos comprar un par de inferior calidad para dar capas de imprimación o látex maskol, un 2 y un 6 nos irán muy bien. Para el pincel seco compraremos pinceles planos sintéticos, que son más recomendables por su rigidez y nos serán mucho más útiles. Un 2 y un 4 serán ideales.

Pintura

No voy a extenderme aquí con especificaciones químicas sobre pinturas y pigmentos, únicamente indicaré los tipos que son más útiles para nosotros y su aplicación.

Acrílicos. Ocupan el grueso de nuestro equipo. Son colores que se extienden con un amplio margen entre transparencia y opacidad y un corto tiempo de secado que permite el trabajo rápido. Pero hemos de tener cuidado con una cosa: no todas las pinturas acrílicas sirven para nuestro hobby. Se entiende por acrílica a toda esa pintura soluble en agua, pero como comprenderéis la pintura de pared o el esmalte de bricolaje no van a poder cubrir nuestras necesidades. Tampoco nos servirán los acrílicos en tubo para bellas artes, necesitaríamos hacer muchas pruebas para saber cuales agarran mejor sobre el metal y cuál es más duradero. Es mejor ir a lo seguro, y para eso existen varias marcas en el mercado que fabrican colores específicos para esta aplicación o cuyas propiedades han sido probadas ya con anterioridad por otros profesionales que han dado su aprobación.
Vallejo: Distribuidas por Miniaturas Almirall. De fabricación española. Son pinturas de excelente calidad y gran duración. Con una amplia gama de colores muy naturales entre los que quizá echamos de menos algunos colores vivos. Absolutamente recomendables para todo buen trabajo. Se suministran en frascos de plástico de 23 ml.
Miniature paints: Distribuidas por Juegos sin Fronteras. De fabricación inglesa. También son de excelente calidad. Su gama de colores es inferior a la anterior pero posee muchos colores únicos. Es muy interesante combinar ambas marcas para formar un catálogo muy completo, pero teniendo en cuenta que las mezclas entre colores de una firma y otra no son muy buenas. Se suministran en frascos de vidrio de 18 ml.
Marabú: Distribuidas por Ave Fénix. Muy utilizadas por los decoradores de figuras de Madrid, acostumbrados a trabajar con plaka de Pelikan. Muy similares a estos últimos no poseen un buen agarre y es necesario el uso de un barniz protector en spray de esta misma marca, que da un buen acabado satinado y es muy resistente. Hay algunos colores muy interesantes y luminosos. Más útiles para detalles que para superficies grandes. Se suministran en frascos de vidrio de 15 ml.
Tamiya: De venta en casi todas las tiendas de modelismo. Esta pintura está concebida para aplicarla sobre plástico directamente, sin necesidad de dar capas de imprimación como ocurre con las otras marcas. Gracias a esta propiedad y a su extraordinaria capacidad de retracción estas pinturas nos serán insustituibles para confeccionar una excelente pintura de imprimación.

Utilizaremos los colores X1 (blanco brillante) + XF (Medium Grey) para formular la imprimación. Aparte de estos sólo usaremos los metálicos, que son los mejores que podemos encontrar y además aceptan perfectamente los lavados al óleo. Esta pintura se disuelve mejor en alcohol que en agua. Se suministran en frascos de vidrio de 23 ml.

Óleo. Muchos decoradores de figuras prefieren el óleo para trabajar ignorando los acrílicos, y otros utilizan las técnicas mixtas combinando ambos soportes, sin embargo su utilización resulta algo compleja y requiere mucha práctica, por lo que no ahondaremos en su técnica, únicamente nos acercaremos al óleo para utilizarlo en la fase de perfilado y lavado, paso muy importante para el cual sólo nos hará falta un tubo de pintura color negro y, por supuesto, un frasco de aguarrás.

Barniz protector. Para la protección y acabado final de la figura nos procuraremos un buen barniz spray que no amarillee mucho (todos lo hacen) con el tiempo. El mejor, en mi opinión, es el Rembrandt para acrílicos mate y brillante. También es muy bueno el mate de Marabú, como ya he dicho antes. Es imprescindible tener uno de cada.

Pegamentos y masillas

Para montar las piezas de las figuras y disimular sus juntas nos hace falta un buen pegamento que sea resistente y una masilla muy plástica.
Araldit: Sin duda lo mejor que podemos encontrar. Para este trabajo el ideal es el Araldit Rapid (paquete rojo) que tarda unos 30 minutos en endurecer, pero las uniones son absolutamente duraderas. Se suministra en dos componentes que hay que mezclar a partes iguales y es casi transparente e incoloro. El paquete en formato profesional que va presentado en una jeringuilla doble es más fácil de usar.
Cianoceys: Pegamento de cianocrilato. Produce una unión firme en segundos pero tiene el inconveniente de cristalizar con el tiempo quebrando las uniones. El tubo en formatogel es mucho más resistente y manejable. No conviene abusar de él y es más recomendable para piezas pequeñas que para superficies grandes.
Masilla epoxy nural: Quizás, hoy por hoy, la mejor masilla del mercado. Las hubo mejores, pero ahora ya no se encuentran. Va presentada en paquetes de color plateado donde van envueltas dos barras, una para cada componente que deben mezclarse a partes iguales, como el Araldit. Se disuelve con agua y se maneja como una plastelina, endureciendo al cabo de una hora, más o menos. Insustituible.
Putty: En el mercado del modelismo encontramos varias marcas que fabrican este producto. Se suministra en tubos y es una pasta gris soluble en acetona que endurece en pocos minutos, es ideal para rellenar juntas pequeñas.

Nota: Es posible que en el mercado existan otras marcas con productos similares, me he limitado a recomendar aquellos que pueden encontrarse con mayor facilidad en todos los puntos del país. Hacedme llegar, si lo deseáis, información sobre otros productos que consideréis mejores. ⬢

El peso de la Ley

En las reglas de la cuarta edición de Stormbringer, que son a su vez las traducidas al castellano, se intenta compensar la potencia de los demonios dificultando y aumentando el riesgo de su invocación. De tal modo, los esbirros del Caos han visto limitado su potencial pero ... ¿que pasa con la Ley? Aprovechamos además para comentar una errata que respecto al mismo tema se nos coló en el libro de reglas.

por Eduard García y Salvador Tarrida

En las novelas de Moorcock sobre el ciclo de Elric de Melniboné, la presencia de la Ley es mucho menos patente que la del Caos, pero cuando ésta se manifiesta lo hace con espectacular eficacia. No se oye hablar de muchos Campeones de la Ley, pero cuando surge uno el Caos tiembla (como ejemplo más representativo Aubec de Malador, quien llevó a la insurrección de todo el continente sur y a la formación de los Reinos Jóvenes de la época de Elric).

Esto viene reflejado en las reglas del juego, otorgándose a los agentes de la Ley amplios recursos y advirtiendo al mismo tiempo que la vida del Campeón será corta, ya que será sometido a un constante hostigamiento por parte de sus rivales y a un aluvión de misiones por parte de sus superiores («¡a este chico se le ha de amortizar!»). Si a esto le añadimos una actitud de absoluto fanatismo religioso, que muchas veces le llevará a actuar más por la fuerza de la pasión que de la razón, veremos que este tipo de personaje queda bastante compensado en «pros» y «contras».

Sin embargo, donde no hay tanto equilibrio es en la descripción de los sacerdotes de la Ley, y más en concreto los de Donblas el Justiciero (capaces de encarnar Virtudes). Por la propia diferencia entre una Virtud (entidad de poder, vulgo «espíritu», otorgada directamente por los Señores de la Ley) y un demonio (criatura que habita en un plano del Caos y que ha sido obligada a presentarse en contra de su propia voluntad), no cabe esperar que el fracaso en el intento de encarnar una Virtud pueda comportar un peligro físico al sacerdote que lo efectúa. Así, por el hecho de que en las reglas no se impone ninguna restricción de este tipo, un sacerdote de Donblas con la INT y el POD suficientes como para invocar virtudes (es decir POD+INT= 32) puede, sin ningún riesgo, ir tentando a la estadística hasta conseguir unas tiradas de dados que se transcriban en una virtud capaz de acabar, por sí sola y sin esfuerzo, con cualquier demonio (y de paso con cualquier aventura) que el DJ haya preparado. Si a esto se le suma la posibilidad de llevar una vida agradable en el retiro de su propio templo para ir «renovando arsenal» siempre que sea necesario, tendremos en cada personaje de este tipo un potencial «revienta-aventuras» estimable, bastante por encima de lo deseado.

Es por esto que vamos a proponer alguna restricción a su posibilidad de invocar, para ganar en equilibrio. No creas que estas reglas se sugieren tan sólo para limitar a tu personaje, sino todo lo contrario: de no ser así no dudes en que el Máster te tendría como objetivo prioritario y te sería mucho más difícil sobrevivir (ante la disyuntiva «o él o mi partida»... no se conocen supervivientes).

Invocación de Virtudes: la errata

El libro de reglas indica que un sacerdote «*hechicrero de primer nivel*» podrá invocar a un tipo determinado de Virtudes (de combate, defensa, saber, transporte o portal) con un porcentaje igual a su INTx5, y los demás tipos con INTx2. En caso de que la suma de su INT y POD sea superior a 36 («*segundo nivel*» y superiores), dispondría de unos porcentajes respectivos del 90 y el 50%. Esto responde a la traducción de la anterior edición del juego, y no fue detectado cuando nos adecuamos a la cuarta y última edición antes de su publicación.

El párrafo (pag. 101, 6.7.4.1), actualmente debería decir:

«... la Virtud que éste intenta manifestar. Cada Virtud ocupará dos puntos de la INT libre del hechicero. Para la invocación de una Virtud, el sacerdote utilizará su habilidad de Invocación para conocer el porcentaje de sus probabilidades de éxito.
A diferencia de los demonios ...»

Es decir, que el porcentaje de invocación empezará, para todo tipo de Virtudes, con una base igual a la suma de la INT y el POD del hechicero. Lo más habitual será que, al menos de entrada, los PJ's sacerdotes de Donblas tengan bajos porcentajes, ya que las razas favorecidas con mayores incrementos de INT y POD están claramente alineadas con el Caos. Esto, sin duda alguna, ya limita las posibilidades de invocación de los sacerdotes, pero el hecho de que no se sufra ninguna consecuencia negativa en caso de fracaso hace que esta limitación sólo conlleve el multiplicar las tiradas de dados hasta conseguirlo.

La limitación que proponemos en primer lugar es la siguiente: si se falla en algún intento de invocar una Virtud, Donblas no considerará al sacerdote merecedor de confianza y se negará a partir de entonces a permitir su acceso a dicho tipo de Virtudes.

Así, los jugadores deberán escoger entre intentar la invocación con bajo porcentaje (con el riesgo de renunciar a perpetuidad a algún tipo) o bien «vivir» una temporada en los Reinos Jóvenes, para intentar aumentar su INT

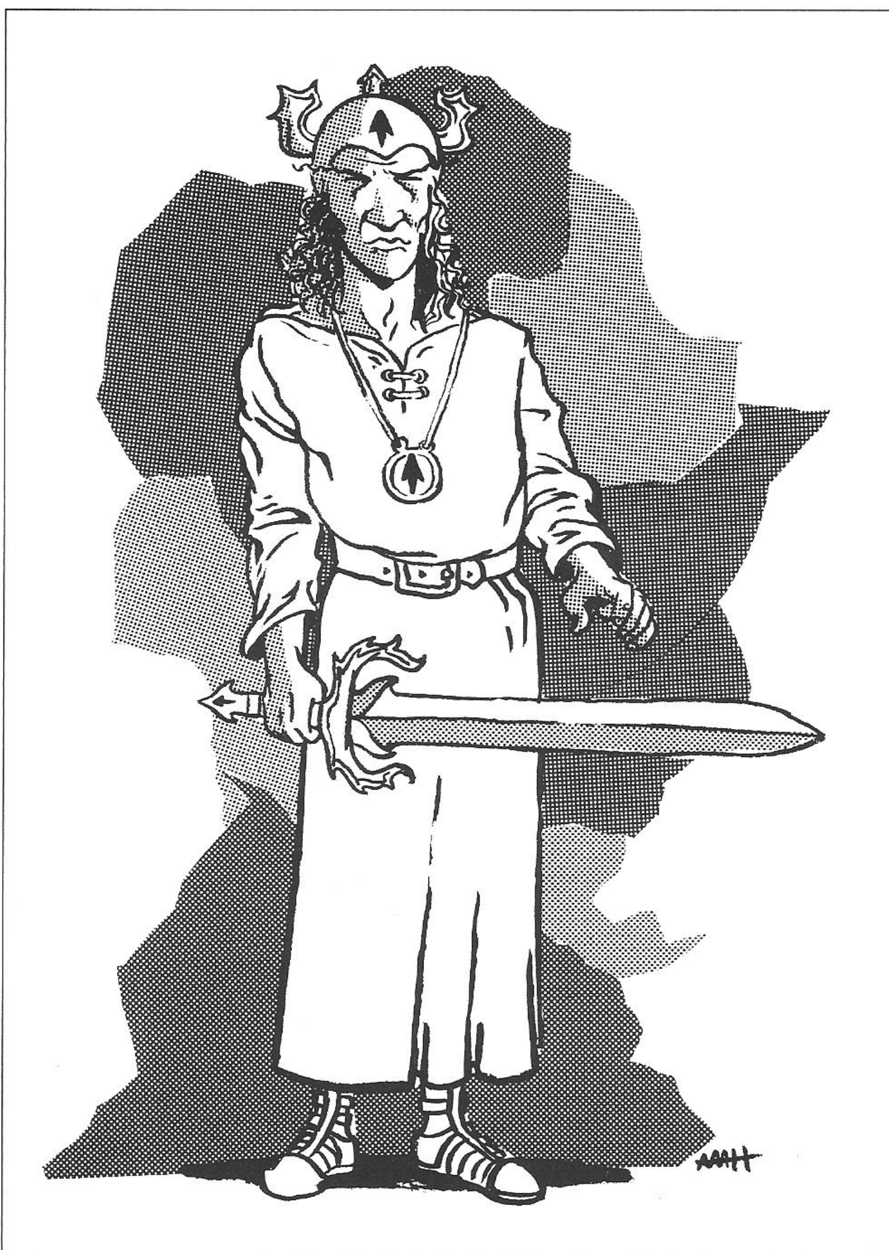


durante el juego e invocar luego con mayor probabilidad (con el riesgo más que evidente de ir poco protegido).

Una vez aquí

Si se ha conseguido la invocación, se deberá tirar 4D6 para saber su POD, y ganar en una lucha de la INT del sacerdote contra el POD obtenido para la Virtud. Si se consigue, se la ha encarnado. Si se fracasa, se irá; no atacará a quien la invocó, ya que recordemos que no es un ser venido en contra su voluntad. Para intentarlo de nuevo, debe volverla a invocar, con el riesgo antes descrito en caso de fracaso.

Veámoslo con un ejemplo. Akhrun, miembro de la policía-religiosa de Filkhar, devotamente fiel a Donblas, debe seguir la pista de un agente de Chardhros que está operando en la frontera con Argimiliar. Para su viaje, intenta invocar una virtud de transporte. Se concentra en ello ante la estatua ecuestre de negro metal donde posteriormente intentará encarnarla. Como su INT es 18 y su POD 16, tendrá una probabilidad del 34%. Lo consigue. Tirando 4D6, se obtiene un POD de 14; supera la lucha, la encarna y Black, su nueva montura, relincha con voz algo chirriante. Emocionado con el éxito, intenta ahora invocar una Virtud del saber, para localizar a su enemigo. Esta vez falla, tendrá que confiar en su vista para encontrarle. Como consecuencia de su error en la invocación, Donblas le considera poco capaz de obtener un buen rendimiento de este tipo de Virtudes. El jugador marca en su hoja de personaje que *nunca más* podrá intentar una invocación de una Virtud del saber. Antes de partir y pensando en su futuro encuentro, intenta invocar una Virtud de ataque; lo consigue, pero cuando la iba a encarnar en su afilada daga ... ¡99! se escapa. Antes que renunciar a perpetuidad a las Virtudes de ataque, Akhrun decide emprender el viaje y esperar a otro día más favorable para seguir sus invocaciones.



También debería volverse a invocar y encarnar la virtud en el caso de que se hubiera roto el arma u objeto donde se hallaba encarnada y se hubieran perdido más del 10% de los fragmentos.

Contra el Caos

Otra modificación que parece necesario afrontar afecta a las Virtudes de ataque. Parece realmente exagerado el hecho de que todo contacto del arma virtuosa con cualquier tipo de víctima exija superar una lucha de POD contra POD ... o morir. Esto parece responder a las necesidades de tener instrumentos válidos para enfrentarse a los poderosos demonios invocados por los servidores del Caos, pero se convierte en un desastre para el DJ que «sólo» quería una riña callejera. Así pues, sugerimos que esta lucha de POD solamente se realice en caso de que la víctima esté íntimamente ligada con el Caos, sea ésta un demonio, una criatura caótica o un sacerdote o agente de algún Duque Demonio. Al fin y al cabo, la lucha contra el Caos es el único motivo que ha permitido la encarnación de estas Virtudes en el plano de los Reinos Jóvenes.

Respecto a las invocaciones de elementales, deberían regir las mismas premisas que para los hechiceros del Caos, descritas en el Capítulo 5 del libro de reglas.

En Resumen

Con estas restricciones, se consigue que el jugador que lleva un personaje sacerdote de la Ley se juegue mucho en una tirada de dados (lógica contrapartida, visto lo que les pasa a los hechiceros del Caos en su misma situación) y en cambio no le afecte físicamente el fracaso (manteniéndose así la coherencia con la definición de Virtud).

Estas restricciones no deberían afectar a las Virtudes de los agentes, ya que los Grandes Sacerdotes de su templo se encargan de invocarlas y encarnarlas para ellos.

En fin, que no sirva esto para que se me enfaden los defensores de la Ley ... ¡todo fué por respetar el espíritu de La Balanza! ⬢

El Sistema monetario en tiempos de Aquelarre

¿Quién ha dicho que el dinero no da la felicidad? Si alguno de tus personajes de Aquelarre lo dudaba ahora tiene la oportunidad de convertirse en todo un banquero. Ya opinará después. De regalo te ofrecemos una buena lista de nombres, algo imprescindible si tienes algún bautizo maño.

por Ricard Ibáñez

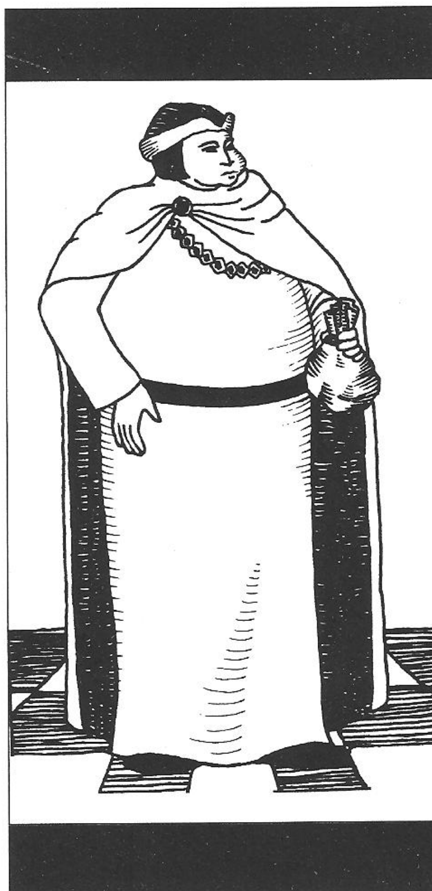
A la hora de hacer un sistema monetario para el juego, y (una vez más) en nombre de la sencillez, decidí prescindir de los hechos históricos y ceñirme a un esquema simplista, por otra parte totalmente falso: Tal y como se explica en el manual (págs. 64, 65 y 66), en **Aquelarre** una moneda de oro vale cinco de plata, y se supone que sus valores están unificados en los diferentes reinos de la península.

Para aquellos Directores de Juego que no quieran calentarse el tarro haciendo de cambistas y contables este sistema cumple las funciones básicas de cualquier otro. Para los puristas y amantes de los detalles... bueno, aquí está el auténtico sistema monetario usado en los diferentes reinos hispánicos a mediados del siglo XIV:

Portugal	
Florín de oro	31 sueldos
Sueldo de plata	9 dinheiros
Dinheiro de vellón	
Castilla	
Dobla de oro	20 maravedíes
Maravedí de plata	12 dineros
Dinero de vellón	
Navarra	
Florín de oro	10 coronas
Corona de plata	2 sueldos
Sueldo de plata	6 dineros
Dinero de vellón	
Corona de Aragón	
Florí de oro	15 croats y 4 dineros
Croat de plata	12 dineros
Diner de vellón	
Granada	
Dinar de oro	10 dirkhemes
Dirkhem de plata	
Semidirkhem de plata	0,5 dirkhemes

Equivalencias:

1 Florín portugués	21 maravedíes castellanos
	1 florín navarro
1 Maravedí castellano	1 croat catalán
	1 corona navarra
1 Dinar granadino	36 maravedíes castellanos



Monedas ficticias

La gente de la época hacía referencia a menudo, al contar dinero, a monedas que en realidad nunca existieron, (del mismo modo que nosotros hablamos de *veinte duros* para referirnos a las 100 ptas.). Dichas monedas eran, en Castilla, el *Maravedí de Oro* (equivalente a 6 maravedíes de plata), y en la Corona de Aragón la Lliura (equivalente a 20 croats, también llamados sous).

Para terminar, pido disculpas por hacer mención, en la pág. 64, al *Escudo* portugués de oro y de plata. Tal moneda no existía aún en el siglo XIV. Los maravedíes, por el contrario, sí que fueron primitivamente una moneda Almohade, pero en la época del juego estaba totalmente en desuso por los Granadinos. ⬢

* El vellón es una aleación de plata y cobre.

Nombres aragoneses

por Leopoldo Martínez Tomey

Ainelle	Izarbe
Aosins	Isin
Arues	Ixos
Arbe	Izuel
Arrensa	Libe
Aroex	Naya
Asaon	Obano
Astet	Obeto
Orena	Prejun
Urbez	Eliche
Oruel	Oriche
Esa	Larpe
Alaun	Guillén
Serbe	Artaldo
Dodorol	Enmeco
Beia	Belrian
Belay	Ajan
Ena	Iboza
Bijue	Iguazel
Buañar	Lezina
Sue	Ibon
Escages	Guayen
Estet	Liena
Exena	Chuse
Chere	Chorache
Guib	Chejur
Iguazar	Alifonso
Marile	Lena
Mane	

CAR WARS

Juego de duelos motorizados

Con autorización de **STEVE JACKSON** GAMES



STAR WARS

VACACIONES EN TATOOINE

Lenguas viperinas insinuaban que en LIDER nadie se preocupaba de la rebelión en la Galaxia. En este número mayoritariamente «estelar», no podía faltar un módulo para que los aspirantes a Han Solo ganen gloria y sigan en su empeño de acabar con el Imperio ¡Que la fuerza te acompañe!

por David Revetllat i Barba



Los personajes se encuentran en el planeta Tatooine, en Mos Eisley. Han estado dando un par de vueltas por la zona, y se sienten algo cansados. El Máster deberá sugerirles sutilmente que lo mejor sería ir a tomar algo a una taberna, y de paso sentarse un rato. Además, allí siempre tienen posibilidades de ser contratados como guardaespaldas o alguna otra eventualidad por el estilo.

Taberna de Mos Eisley

Como era de esperar, está lleno a rebosar de las más diversas criaturas venidas de toda la Galaxia, gran parte de ellos enemistados con el Imperio por una causa u otra. Sólo queda una mesa vacía en un rincón bastante reservado. Cada consumición que hagan les costará 5 créditos. Si no van a pedir, vendrá el tabernero para preguntar qué quieren tomar (y también les cobrará 5 créditos extra por consumición, aparte de intentar estafarlos al ver que son nuevos).

El Máster puede recrearse aquí hasta la saciedad con la ingente cantidad de detalles que puede sacar del escenario, pero si los PJ se dedican a observar descaradamente a los clientes, puede que alguno se enfade al darse cuenta de que lo miran demasiado (algunos son muy susceptibles y/o perseguidos y pueden llegar a mostrar una actitud agresiva. En todo caso cuidar de que no se carguen a los PJ todavía!).

De repente, mientras están tomando sus consumiciones, se les aproximará un curioso hombre. Parece algo nervioso. Se presentará con el nombre de Morr Engart. Está sudando, y les dirá a los personajes, en un tono desesperado que tiene un buen negocio para ellos: necesita que alguien lleve un pequeño objeto a unas coordenadas. No tiene tiempo que perder, y si lo llevan podrán ganar una buena recompensa. Son los únicos que tienen aspecto de ser minimamente legales por estos lares. Morr se hará de rogar: finalmente hayan decidido lo que hayan decidido los PJ, les dará una micro-tarjeta de información y acto seguido saldrá con prisa del lugar.

En este momento, con un tiro de percepción de 15 o más, los PJ podrán advertir que alguien sale de la taberna detrás suyo y también con prisas: se trata de un Twi'lek. Lo hayan captado o no, se les acercará un hombre con aspecto de



cazarrecompensas, que se ofrecerá a decirles algo que les podría interesar... por un precio justo.

Información para el MASTER

Morr Engart es un espía rebelde. Ha conseguido información muy importante, pero el ISB le pisa los talones. Sabe que le están buscando y lo encontrarán enseguida. Ha visto por la ciudad a los PJ y sabe que son hostiles al Imperio (por los archivos rebeldes). También les dirá que en el puerto 23 podrán encontrar su carguero ligero, y les dejará usarlo. Pero si le traicionan, tiene amigos que se encargarán de ellos... (el servicio secreto rebelde se encargaría de buscarlos). Intentará no revelar su identidad a no ser que sea absolutamente necesario. Cuando finalmente se vaya, le seguirá un agente del ISB (Skurtch, el Twi'lek) que lo capturará con ayuda de soldados de asalto, haciéndolo desaparecer de la ciudad al poco tiempo. El ISB lo registrará, y al no encontrar lo que buscan su nuevo objetivo serán los PJ.

El cazarrecompensas es Nerck Erchtsk. Es imparcial respecto a la Rebelión y al Imperio, pero sabe para quién trabaja Skurtch y delatará sus intenciones (sin embargo no podrán evitar que Morr sea capturado, tampoco piensa acompañar a los PJ para llevar la tarjeta). Nerck les propondrá algún suplemento por su silencio y no es tonto, no se dejará llevar a ningún oscuro callejón por los PJ para que lo asesinen (aunque es bastante noble, y si le pagan no dirá nada).

Fuera de la taberna, se toparán de frente con una patrulla de tropas de asalto (tantos como PJ más 2) con un 60% de probabilidad de que les acompañe Skurtch, en cuyo caso atacarán de inmediato en cuanto éste de la orden. Si no les acompaña, los soldados querrán registrarlos. La batallita está servida. Si los registran, lo harán a conciencia y les encontrarán la tarjeta, procediendo a su ejecución después.

En el puerto 23

Si se salvan de ésta y llegan al puerto 23, también habrá 2 soldados vigilando la entrada, que les negarán el paso (...).

Una vez dentro, se hallarán frente a una auténtica antigualla con motores. Bastante destartalada, y con varios elementos colgando, el Carguero Rosa Azul se halla en bastante buen funcionamiento a pesar de todo (pero dejemos que los PJ sufran un poco hasta que lo descubran).

Ya en el espacio, ni siquiera aquí les dejarán tranquilos, y dos TIE les saldrán al encuentro, a muy largo alcance. Les ordenarán que se identifiquen y vuelvan al puerto, ya que el planeta está cerrado al tráfico espacial. Sólo lo dirán una vez, y si no dan muestras de querer obedecer intentarán derribar al carguero. Además, los sensores de la nave podrán detectar que un destructor espacial que está orbitando el planeta se va acercando (llegará a largo alcance en unos 10 asaltos).

La microtarjeta de información

Puede conectarse a cualquier ordenador (incluso a una unidad R2) obteniendo la siguiente información con una tirada en Prog./Rep. computadores de 5 o más:

- Un mensaje holográfico en el cual sale un hombre con uniforme rebelde diciendo que es necesario entregar esta tarjeta en el planeta Rigesco.
- Muy exhaustivas y frescas coordenadas de hiperespacio para viajar desde Tatooine hasta Rigesco en sólo 3 días (lo normal serían 21).
- Una serie de datos codificados. Sería necesaria una clave de descompilación para acceder a ellos (sólo los servicios secretos rebelde e imperial podrían hacerlo).

El planeta Rigesco

Por si los PJ se empeñan en conocer los detalles sobre el planeta, podrán obtener por ordenador la siguiente información:

Planeta Rigesco. Atmósfera: respirable para humanos y similares. Radio polar 5.586 km. Radio ecuatorial 5.610 km. Tipo: montañoso, con mucha nieve en las cimas. Temperaturas: entre -30 y 6°C. Fauna y flora conocida: algunos líquenes. Insectos. Lunas: tres:

- Forgn. Superficie en ignición. Atmósfera no respirable.
- Embash. Gélida. Temperaturas de -100°C. Atmósfera nula.
- Zanatt. Volcánica. Atmósfera no respirable.

En el planeta Rigesco

Nada más llegar, tres X. Wing los interceptarán, pidiendo inmediata identificación y desconfiando totalmente de ellos. De hecho, el servicio de información rebelde ha avisado que Morr ha sido capturado, de modo que piensan que los PJ son espías imperiales, han robado su nave e intentan introducirse como topos.

Serán escoltados hasta la base. Aterrizarán en una enorme plataforma en medio de un gran valle. Allí les esperará un pequeño comando de tierra (muy equipados contra el frío, por cierto) el cual exigirá a los PJ que entreguen las armas.

El carguero lo dejarán en la plataforma. Los tres X-Wing despegarán, y los PJ serán transportados en un esquife de carga descubierto hasta la base. Si no llevan ropa adecuada, deberán tirar 2D6 contra su fortaleza por los efectos de la congelación causados por el frío y la velocidad del esquife.

Una vez aclarado todo (a ser posible antes hay que inquietar a los PJ dejándolos incomunicados, y evitando que ningún rebelde hable con ellos) les recibirá el comandante de la base en persona, quien se mostrará profundamente agradecido. De paso, les explicará la delicada situación en que se encuentran: ha sido una gran suerte dar con unos temerarios héroes como ellos, y son precisamente quienes necesitan para cumplir una misión de vital importancia. La tarjeta que han traido contiene información sobre una base imperial de algo secreto, y no dispone de nombres. Les recordará además que no tienen nave propia, el carguero estaba pagado por la rebelión, e incluso si fuera suyo, ahora lo estarán buscando por todo el espacio...

Una vez hayan accedido, les invitará a pasar a la sala de guerra. Allí se les mostrará una holografía del planeta Tatooine, del cual se ampliará un punto en concreto (plano 1): tomando como referencia la torre Noreste del templo de Ciudad Antigua, y avanzando 50 km. en esa dirección, hallarán la base imperial. Deberán volver a Moss Eisley, encontrar un guía experimentado que pueda llevarlos hasta la ciudad (¿qué tal Nerck?), conseguir un transporte para llegar allí, y volver al planeta Rigesco como puedan. Les entregará también unas cápsulas para utilizar en caso de captura.

El comandante les prestará un nuevo carguero para hacer el viaje ya que el anterior es demasiado conocido. Transportarán una pequeña carga de maquinaria para evitar que el Imperio sospeche...

En concreto, deberán entrar en la base, conseguir borrar la lista negra que ha confeccionado el Imperio (se halla en sus ordenadores), destruirla y si fuera posible destruir la base también.

De nuevo en Tatooine

Podrán utilizar nuevamente las exhaustivas coordenadas del viaje de ida, introducidas en el carguero Estrella Roja por los rebeldes. Al llegar ya habrán pasado seis días al menos desde que salieron.

Nada más salir del hiperespacio y aproximarse a la órbita del desértico planeta, una Fragata Imperial de aduanas les saldrá al paso. Les pedirán identificación y les comunicarán que se preparen para recibir una visita (acoplarán la fragata a la escotilla del carguero). En principio no hay ningún

problema, el planeta está ahora menos vigilado al tránsito interespacial desde que huyeron. El Jefe de aduanas está cumpliendo una misión rutinaria de inspección, de modo que si acceden a la visita y le dan alguna propina al Jefe de aduanas para ahorrarse molestias (y que no les denieguen el paso), podrán llegar al planeta tranquilamente. Ahora bien, si los PJ se ponen nerviosos, e intentan algo desesperado, la Fragata no dudará en entrar en combate y abordarlos si es posible...

Si por fin toman tierra, deberán abonar algo así como 80 créditos por estacionar la nave en el espaciopuerto.

En Mos Eisley podrán encontrar un deslizador terrestre usado por unos 2.300 créditos, o por 80 créditos al día si lo quieren en alquiler (sin embargo, tendrían que dejar algo como garantía. El carguero sería más que suficiente). Si contactan con Nerch Erchtsk, estará encantado de hacerles de guía por sólo unos 100 créditos al día, y podrán encontrarlo siempre en la taberna. Se puede regatear en cualquier caso. Si deciden contratar a cualquier otro como guía, hay un 70% de probabilidad de que los lleve a un sitio perdido donde intente matarlos uno a uno (una zona rocosa sería ideal), un 20% de que se niegue, y un 10% de que acceda y los lleve efectivamente al sitio deseado. Pedirán unos 40 créditos al día, pero no se comprometerán a nada más que guiarlos, y a la mínima posibilidad huirán con todo el botín que puedan conseguir en el vehículo. ¡La gente de Mos Eisley es realmente poco de fiar por lo general!

Las arenas del desierto

La zona por la que viajarán (si van en dirección a Ciudad Antigua) será arenosa por completo tanto hasta dicha ciudad como de ella a la base imperial.

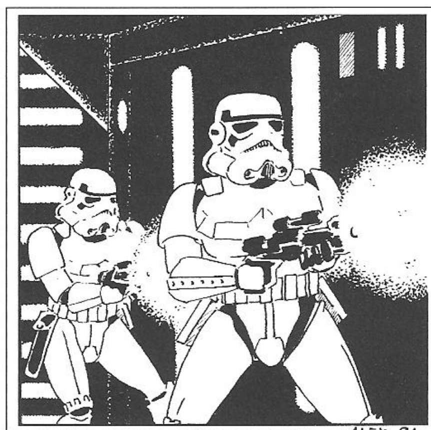
Por si se quieren información, Ciudad Antigua (plano 2) consiste en los desvencijados restos de una ciudad que fue destruida casi en su totalidad, junto con sus habitantes, por una tormenta de arena según unos y por hordas de Moradores de las arenas según otros. Aún así, quedan estructuras básicas de casas en pie, y lo que parece que fue un templo se halla intacto en lo que se refiere a estructura, aunque toda la ciudad está marcadamente erosionada. Quedan incluso restos de lo que parece una muralla, y tres grandes montículos fuera de ella, que antaño fueron tres grandes torres de vigilancia (los PJ podrán ver que sus bases aún conservan algunos indicios de construcción).

Sin embargo, en una de las casas (b) hay un grupo de tres exploradores imperiales. Con una tirada de percepción de 15 o más podrán escuchar sus conversaciones acerca de la arena que se les mete por toda la armadura. Si se acercan bastante, podrán ver tres motos deslizadoras militares del Imperio (c) aparcadas fuera. Los exploradores están comiendo en esos momentos. A no ser que hagan mucho ruido o pasen cerca con su propio vehículo, no les oirán (en caso contrario hacer una tirada de percepción de 15 para los soldados). Sería preferible que se los cargaran a todos (¡a los soldados me refiero, claro!).

Superado esto, cuando hayan encontrado el templo (a) y sepan qué dirección tomar (a partir de la torre Noreste) podrán proseguir el viaje, surcando las dunas. Si se aproximan a menos de 100 metros de la base con el vehículo les oirán o verán en poco tiempo los dos soldados que están haciendo guardia a la entrada. Si no, las múltiples dunas los cubrirán.

La base del Imperio

No se sabe exactamente por qué el Imperio ha decidido establecer una base justo en medio de un sitio tan extraño como el inhóspito desierto de Tatooine. Parece que se trata de una recientemente construida base de operaciones secreta para encerrar prisioneros especiales e interrogarlos en un lugar donde a nadie se le ocurrirá buscar.



Desde el exterior (plano 3) se distingue una pequeña construcción similar a un pequeño búnquer y una plataforma de aterrizaje constantemente invadida por la arena. Cuando los exploradores vuelven de sus misiones rutinarias, dejan sus motos en la plataforma, cubiertas con fundas contra la arena. En dicha plataforma hay otro acceso a la base semitapado por el polvo, y que se utiliza poco por no decir nada (se reserva para casos de emergencia, y para un rápido y/o cómodo acceso a las lanzaderas que aterricen). Sólo es visible al acercarse a pocos metros.

Terminales

Cada terminal de la base lleva marcada encima la frase «terminal de prioridad 1» o «terminal de prioridad 2».

Sólo en las terminales de prioridad 1 podrán encontrar la siguiente información, con una tirada de 30 o más en Prog./Rep. computadores:

- Lista negra de los miembros recientemente descubiertos del servicio secreto rebelde y otros cargos importantes.
- Celda y bloque donde se halla Morr Engart encerrado. Será ejecutado mañana si finalmente no confiesa en el próximo interrogatorio.
- Misión de la base (leer más arriba) y su nombre codificado como DP1D002.

Mapa de las instalaciones

En cualquier terminal, con un tiro superior a 24:

- Morr Engart fue hecho prisionero, interrogado fuertemente y encerrado en uno de los bloques prisión de la base hace (calcular aquí los días que han pasado) días.
- El centro de energía ha presentado ciertos indicios de inestabilidad y por ello se ha prohibido el acceso con armas u otros objetos que pudieran representar un peligro.
- Ya se ha instalado el sistema de autodestrucción de la base.
- Código secreto de acceso para puertas con prioridad especial. Dará el código: 945TS2KF83JD.

Para borrar una información cualquiera, es necesaria otra tirada igual a la que le correspondía.

La base

1. Entrada. Fuera vigilan los dos guardias de asalto. Tirada de 28 o más en seguridad para abrirla, o con la ayuda de los guardias. Desde fuera tiene el aspecto de un pequeño búnquer sobre la arena. Dentro, unas escaleras nos hacen descender unos 5 metros.

1b. Plataforma-ascensor de acceso a la pista de aterrizaje. Al pulsar los mandos la plataforma empieza a subir y la trampilla del techo se abre, accediendo a la pista. Para abrir la puerta es necesario el código de prioridad.

2. Barracones de los soldados. Está lleno de literas dobles, y encontrarán a 4 soldados sin armadura y sin sus armas a mano (a los PJ se les hará la boca agua).

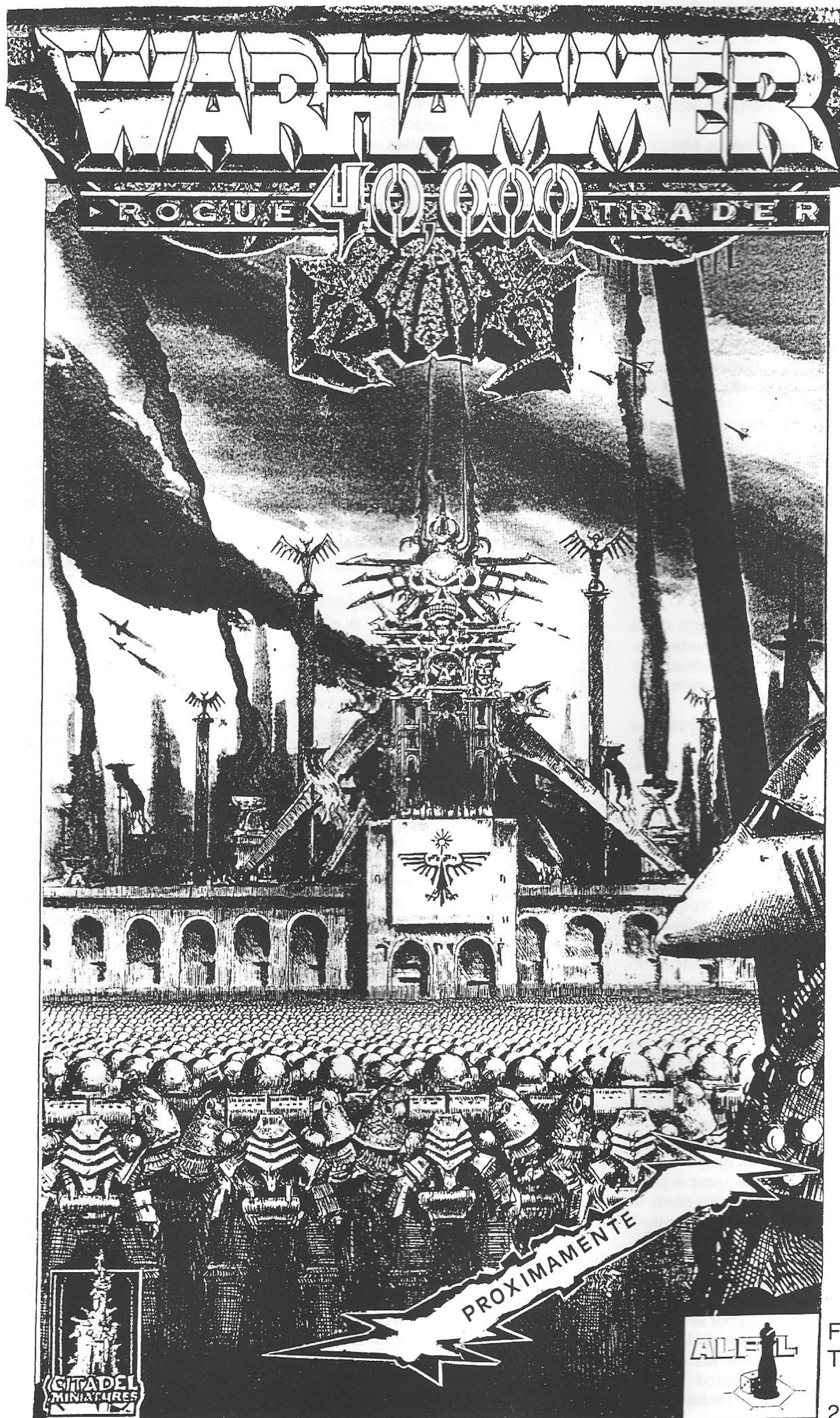
3. Más barracones, pero sin soldados.

4. Lavabos. Cualquier cosa que tiren por el desagüe va a 19.

5. Sala de terminales. Encontrarán dos terminales de prioridad 2. Además, en la pared hay una placa con bisagras, si la abren verán que se trata de una especie de conducto por el que cabría bien un hombre (a). (Se trata en realidad de un agujero para tirar desperdicios, pero no hay por qué decírselo a los PJ).

6. Sala de juegos. Algunas máquinas holográficas de primera. Hay 4 guardias de asalto y un oficial jugando con ellas. Más vale que los PJ se encarguen de que no den

EDICION



EN CASTELLANO

Fundadores, 9
Tel. 256 48 47

28028 MADRID

la alarma. Hay otro conducto (a) de idénticas funciones al de 5.

7. Corredor principal. Podrán observar unas rejillas en (a), consistentes en otro conducto que va a parar esta vez a 19, utilizado para lanzar desperdicios. Para poder pasar por la puerta (b) es necesario el código de acceso.

8. Continuación del corredor principal. Acceso a los ascensores 16 y 17, y al bloque de habitaciones de la oficialidad. Uno de los soldados de seguridad de 10 está haciendo guardia frente a la puerta de 13.

9. Habitación de los sargentos. Uno de ellos está acostado durmiendo. Varias camas y decoración austera.

10. Sala-dormitorio para soldados de seguridad. Encargados de vigilar quién accede a las habitaciones de la oficialidad. Son cuatro, tres están en la sala hablando, dos de ellos con las armas en la mano por casualidad. Si oyen un ruido fuera, saldrán al momento.

11. Habitaciones de los segundos oficiales. No hay ninguno.

12. Lavabos del bloque de oficialidad. Los desagües van a parar a 23.

13. La habitación del comandante de la base. No se halla ahí en esos momentos. Encontrarán una terminal de prioridad 1, y bastantes más lujos que en los otros dormitorios.

14. Corredor que lleva al centro de cálculo de la base.

15. Centro de cálculo y bancos de datos. Aquí se encuentra todo el soporte físico del ordenador central. 5 terminales de prioridad 1, el comandante y 2 técnicos. Una abertura en la pared sirve para deshacerse de los trastos (ver 23). En una mesa hay una especie de fichero. Si lo abren encontrarán una gran cantidad de tarjetas de información, que aún han de ser introducidas en el ordenador antes de ser destruidas. La información que contiene no es vital, son estadísticas de población, sistemas de organización, costumbres, etc., cualquier ordenador público.

16, 17 y 18. Ascensores. Las puertas de entrada y salida cambian según el nivel. En el nivel más bajo, una pasarela rodea el hueco del ascensor (de caída sólo hay un metro, que queda ocupado totalmente por el ascensor cuando ha bajado, por si a algún PJ se le ocurriera esconderse en él...)

19. Sala de residuos. Aquí viene a parar todo lo que cae por los conductos desde 4. Hay una pequeña pasarela y una escalera que desciendo hasta sumergirse en un líquido negro, algo espeso y maloliente. La puerta sólo se puede abrir desde fuera. Aquí termina el conducto (a) que viene desde el corredor 7. Si quieren trepar por él tendrán que hacer una tirada de escalar de 16.

Pero lo más interesante son unos cables chispeantes que hay en una pared (b). Son los efectos de 2 Mynocks escondidos en el techo, y que no dudarán en atacar las armas de los PJ al primer descuido. Para descubrir el recoveco en el que se hallan ocultos, tirar percepción de 18 o más.

Los líquidos son eliminados muy poco a poco por minúsculos conductos y son tragados por las arenas bajo la base a mucha profundidad.

20. Almacén. No hay problemas para acceder. Aquí se encuentra una ingente cantidad de ropa, armaduras de soldados imperiales, comida, herramientas,... todo lo indispensable para una base, excepto armas.

21. Sala de terminales. Necesario el código especial para acceder. Hay dos terminales de prioridad 1.

22. Planta de residuos. Diversos cachivaches inservibles acumulados, especialmente bajo (a) y (b), las salidas de los conductos provinientes de 6 y 5 respectivamente. Subir por el primero cuesta una tirada de 18 en escalar y por el segundo 20. La puerta sólo se abre desde fuera, y está cerrada magnéticamente (los disparos láser rebotan).

23. Otra planta de residuos, pero esta vez conectada al centro de cálculo. A efectos prácticos esto quiere decir que cualquier cosa que pase por el conducto (a) queda triturada, para evitar su reconocimiento. Si entran en la sala, observarán que todos los residuos están triturados, y se acumulan especialmente bajo (a). También hay la salida de un pequeño conducto (de unos 10 cm) que proviene de 12. Si alguien escala por el conducto más grande, con una tirada de escalar de 15 o más, verá pequeños orificios en las paredes, y si sigue trepando varias decenas de cuchillas afiladas de acero saldrán y se esconderán intermitentemente, dejando a cualquier cosa triturada (no vale la pena tirar dados). Si sencillamente algo cae por el conducto, todo es instantáneo... En el corredor hay instaladas células fotoeléctricas que detectan cuándo algo pasa por él a la altura de los agujeros.

24. Sala de control. Muchos y variados instrumentos llenos de lucecitas que sirven para estabilizar la planta de energía. También hay cuatro guardias armados, dos técnicos y un oficial. Desde aquí se puede cortar la energía (leer 29) o también iniciar la autodestrucción de la base con una tirada de 30 en Prog./Rep. computadores. La cuenta atrás da 5 minutos antes de que todo estalle. Sólo se puede desactivar con otra tirada de 30, y si sólo queda un minuto ya no puede hacerse.

25. Armería. Unos 30 rifles bláster, 5 pistolas bláster, 5 blásters pesados de repetición, dos cañones bláster ligeros, y doce cajas, 6 de munición para los rifles, 3 para las pistolas, 2 para los blásters pesados y otras dos para los cañones. Es necesario el código de prioridad para acceder.

26. Bloque prisión A. Una terminal de prioridad 1, y dos guardias y un sargento vigilando. Todas las celdas pueden abrirse desde fuera. No hay ningún prisionero. Necesario el código de prioridad.

27. Sala de acceso al bloque prisión B. Necesario el código de prioridad para entrar. Hay una terminal, dos guardias y un sargento.

28. Sala de celdas. En la celda (a) se encuentra Morr. Todas las celdas pueden abrirse desde fuera.

29. Planta de energía. Necesario el código de prioridad para acceder. El conjunto recuerda a los gigantescos motores de una gran nave espacial. se puede intentar desconectarlo (puede hacerse desde la sala de control tirando un programa/reparar computadores de 25), pero no supondría un problema, hay una planta auxiliar bajo tierra, a la que no hay ningún tipo de acceso, y que pondría a toda la base en estado de máxima alerta. Destruirla en cambio supondría la explosión en cadena de toda la base y lo que hubiera a 2 Km. de distancia.

30. Depósito de cadáveres. Unos 30 cubículos-frigorífico, distribuidos en dos filas una encima de la otra. En 7 de ellos pondrán encontrar sendos cadáveres, y con una tirada de medicina de 5 verán que han sido torturados.

Cada vez que pasen de una sala o parte de corredor a otra, el máster deberá tirar un dado. Si sale 1, se topan con un soldado. Si sale 2, toparán con dos. Con cualquier otro resultado no pasa nada. La primera reacción de un soldado imperial al ver a unos señores vestidos de rebeldes o con vestimentas extrañas a la la base, y encima armados, será de disparar sin dudar apenas y si puede luego huirá para dar la alarma. Los exploradores imperiales tienen el acceso prohibido al nivel inferior salvo en caso de emergencia y se extrañarían mucho si vieran a un PJ disfrazado así. Por lo general, el resto atacará primero, y si ven que la situación se les escapa de las manos huirán a pedir ayuda. Si los dejan escapar, en poco tiempo serán rodeados por 2D6+5 soldados, apareciendo 1D6 más cada dos rounds.

Si abandonan algún cuerpo en medio de un corredor, en 2D6 asaltos se dará la alarma general, con lo cual toparán con un grupo de 1D6+4 soldados en 1D6 asaltos. Lo ideal sería que escondieran los cuerpos dentro de las salas. Cada 10 minutos de tiempo de juego, lanzar 1D6. Si han dejado algún cuerpo en una sala y el resultado es 1, hacer un tiro de Buscar para un soldado imperial. Con más de 5 el cuerpo es encontrado. Si previamente lo habían escondido bien, la tirada aumenta a 15.

Descripción de personajes importantes

Nerck Erchtsk es un mercenario venido a menos, y con poca experiencia acumulada,



que busca cualquier oportunidad de trabajo, siempre que no implique un riesgo muy alto (o al menos con un buen sueldo).

Skurtch es un Twi'lek (¿recordáis al segundo de Jabba el Hutt?) fácil de identificar porque durante una pelea le cortaron una de sus colas de cabeza, dejándole una llamativa cicatriz. Es bastante cobarde.

El Comandante Rebelde a cargo de la Base imperial acostumbra a deshacerse en cumplidos para conseguir que aventureros independientes se unan a la causa de la rebelión, y en misiones suicidas prefiere enviar a aventureros de este tipo metidos en la causa para evitar perder a los que ya son absolutamente fieles.

Para reconocer que los bichos que hay en la sala 19 son Mynocks, es necesario sacar 10 o más en razas alienígenas. Además, para darle a uno que está agarrando el arma de alguien o a alguien mismo, la tirada debe ser de 10 o más o se le dará a la víctima.

Por lo demás, los oficiales imperiales intentarán cualquier cosa con tal de no caer en desgracia ante sus superiores en caso que los Pj los capturen.

Recompensas

Por llevar la tarjeta a la base rebelde en Rigesco: 2 puntos de habilidad y 500 créditos a cada uno.

Por eliminar a Skurtch: 1 punto.

Por eliminar a los dos TIE al salir de Tatooine: 1 punto.

Entrar en la base, haberse dado una vuelta por dentro pero no conseguir nada y finalmente poder escapar: 2 puntos.

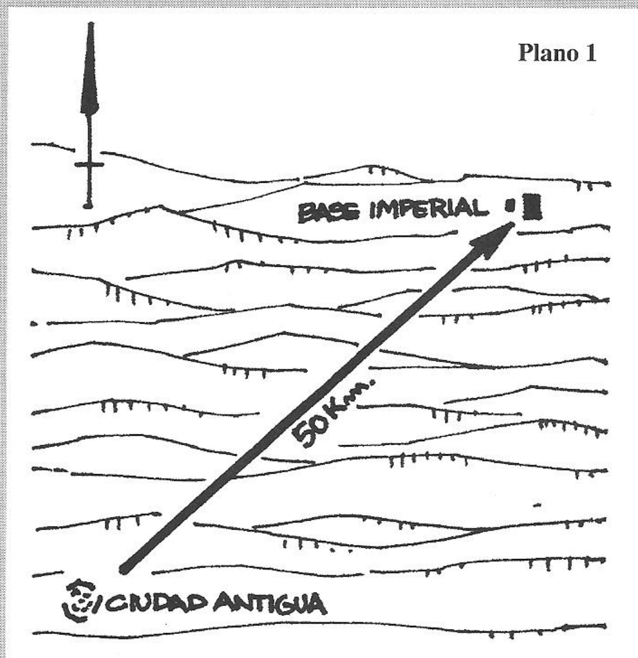
Entrar en la base, encontrar la información buscada (y borrarla) y salir de ahí con vida: 3 puntos.

Si además consiguen rescatar a Morr Engart: 1 punto y un amigo para toda la vida.

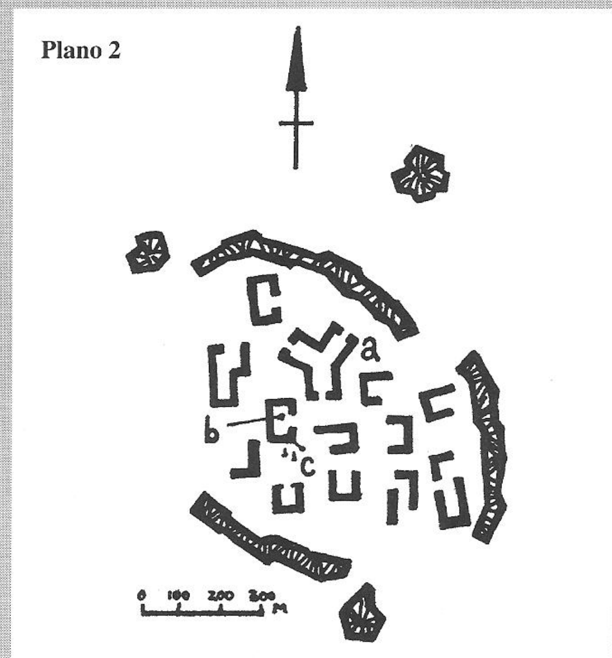
Volver a la base rebelde habiendo destruido la información y/o con Morr, 1.500 créditos de recompensa extra a cada uno, y todos los gastos pagados.

Destruir la base imperial: 2 puntos.

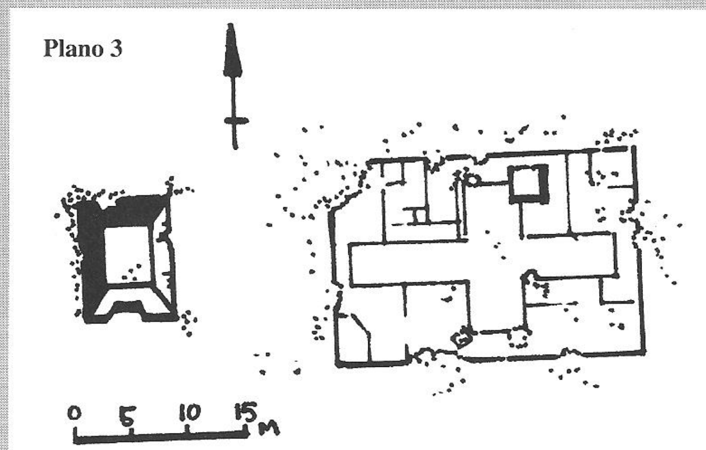
El total de puntos obtenidos no será superior a diez. ⬢



Plano 1



Plano 2



Plano 3

Morr Engart.
Humano.
Espía rebelde.

DES, 2D+1
Bláster 5D
Esquivar 3D
CON 3D
Burocracia 4D
Bajos fondos 5D
MEC 3D
PERC 2D+2
mando 4D
FOR 3D+1
TEC 3D+2
Seguridad 5D

Sargento/
Oficial imperial

DES 2D
Bláster 4D
CON 2D
Burocracia 3D
Superviv. 3D
PER 2D
Mando 4D
Buscar 3D+1
FOR 2D
Atac sin 2D+2
TEC 2D
Seguridad 4D
Otros: 2D

Pistolar bláster.

Moto deslizadora
militar 74-Z
de Aratech.

Tripulación: 1
Pasajeros: no
Capacidad: 3Kg.
Código de vel.: 4d
Maniobrabilidad: 3D+2
Fuer. estruct: 2D
Armamento:
Cañón láser:
control de f.: 2D
daño: 3D
Techo de vuelo: 25 m.

Soldado explorador
del Imperio

DES 2D
Bláster 4D
Parar sin 4D
Esquivar 4D
MEC 3D
Moto desl. 3D+2
FOR 2D (a 2D+2)
Atacar sin 3D
Otros: 2D
(armadura +2)

Pistola bláster

Hombre típico
de Mos Eisley
(como guía, ...)

DES 2D
CON 2D
Bajos fondos 4D
PER 2D
Timar 4D
Jugar 3D
FOR 2D
Atacar sin 3D
Otros: 2D

Cuchillo.

Carguero ligero
Rosa Azul

Tripulación: 2
Pasajeros: 6
Capacidad 100 Tm.
Víveres: 2 meses.
Multip. Hip.: x2
Comp. vuelo: Sí
Hiper. seg.: Sí
Veloc. subluz.: 2D+2
Maniobrabilidad: 0
Casco: 3D
Armamento:
1 cañón láser:
control de f.: 2D
daño: 4D

Pantallas: no
Carga: ninguna.

Nerck Erchtsk.
Humano.
Cazarrecompensas.

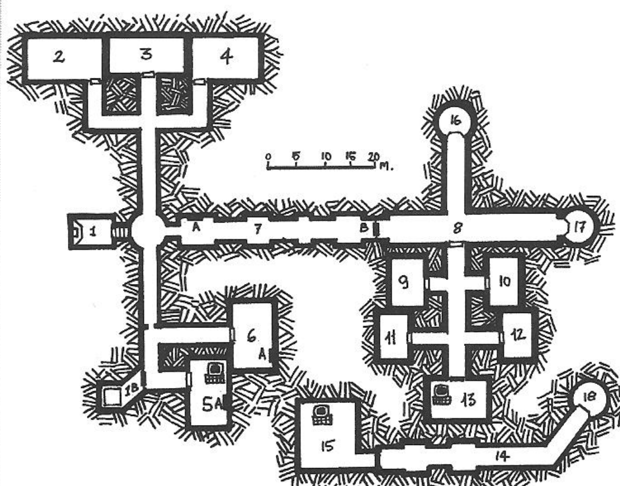
DES 4D
Bláster 5D
Parar con 5D
CON 2D+2
MEC 4D+2
PERC 3D
Escond./furt. 4D
FOR 3D+2
Atacar sin 4D+2
Escal./salt, 5D+2
TEC 2D
Prog./r. comp. 2D+2

Rifle bláster

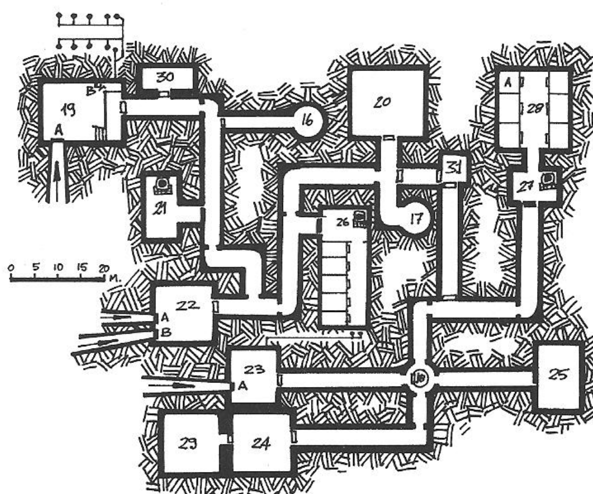
Comandante imperial

DES 2D
Bláster 4D+2
CON 2D
Burocracia 4D
Lenguas 3D+2
PER 2D
Mando 4D+2
Negociar 3D
FOR 2D
Vigor 3D
TEC 2D
Prog. Comp. 4D
Otros: 2D

Pistola bláster



NIVEL 1



NIVEL 2



Skurtch.
Twi'lek
Espía Imperial.

DES 2D
Bláster 4D
Esquivar 5D
CON 2D
Bajos fondos 5D+2
Supervivencia 4D
MEC 1D+2
PERC 3D+1
Escond./furt. 5D+1
FOR 1D
TEC 2D
Seguridad 3D+2

Pistola Bláster

Soldado de asalto

DES 2D (reducir 1D)
Bláster 4D
Parar sin 4D
FOR 2D (sube a 3D)
Atacar sin 3D
Otros: 2D

armadura+1D
(reduce códigos de DES 1D y sube los de FOR 1D)

Rifle bláster

Piloto de caza

MEC 2D
Artillería 3D+1
Pilotaje 4D
Escudos 3D
TEC 2D
rep. propul. 3D
rep. nave es. 3D
Otros: 2D
Pistola bláster

Mynocks:
FOR 1D
DES 3D
daño: garras 1D
mordedura 2D

Selrg Fidensq.
Humano
Comandante rebelde.

DES 2D
Bláster 5D
CON 2D
Burocracia 3D+2
Lenguas 3D
PER 2D
Mando 5D
FOR 2D
Atacar sin 3D
TEC 2D
Prog./r. comp. 4D
Seguridad 3D+1

Pistola Bláster

Caza T.I.E.

Tripulación: 1
Pasajeros: 6
Capacidad: 110 Kg.
Víveres: 1 día
Multip. Hip.: no
Comp. vuelo: no
Hiper. seg.: no
Veloc. subluz.: 5D
Maniobrabilidad: 2D
Casco: 2D
Armamento:
2 cañones láser (funcionan como uno)
control de f.: 2D
daño: 5D
Pantallas: no

Ala-X

Tripulación: 1 (más un R2)
Pasajeros: no
Capacidad: 110 Kg.
Víveres: 1 semana
Multip. Hip.: x1
Comp. vuelo: no
Hiper. seg.:
Veloc. subluz.: 4D
Maniobrabilidad: 3D
Casco: 4D
Armamento:
4 cañones láser (como uno):
control de f.: 3D
daño: 6D
Torpedos de protones:
control de f.: 2D
daño: 9D
Pantallas: 1D

Técnico imperial

CON 2D
Tecnología 2D+2
MEC 2D
Pilotaje 3D
TEC 2 D
Prog./r. comp. 4D
Idem droides 3D+2
Rep. repulsores 3D
Rep. naves esp. 3D

Pistola bláster

Soldado rebelde

DES 2D
Bláster 4D
Parar sin 2D+2
Granada 2D+1
Parar con 2D+1
FOR 2D
Atacar sin 3D
Otros: 2D

Rifle bláster

Fragata Imperial de aduanas Uniaubell

Tripulación: 16
Pasajeros: habitación para 6 prisioneros
Capacidad: 200 Tm.
Víveres: 6 meses
Multip. Hip.: x1
Comp. de nave.: sí
Hiper. seg.: sí
Velocidad subluz: 4D
Maniobrabilidad: 1D
Casco: 5D
Armamento:
4 cañones láser, cada uno:
control de f.: 2D
daño: 5D
Torped. Protones,
control de f.: 2D
daño: 9D
Pantallas: 3D

Carguero ligero Estrella Roja

Tripulación: 2
Pasajeros: 6
Capacidad 100 Tm.
Víveres: 2 meses
Multip. Hip.: x2
Comp. vuelo: sí
Hiper. seg.: no
Veloc. subluz.: 2D
Maniobrabilidad: 0
Casco: 4D
Armamento:
1 Cañón láser:
control de f.: 2D
daño: 4D

Pantallas: no
Carga: recambios

llibreria
st. jordi
papereria

lorenzana, 44 - tel. 21 43 15 - girona

ESPECIALISTES EN JOCS DE SIMULACIÓ

wargames
temàtics
i rol

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

THARNEFUIN (III)

La trama está llegando al desenlace ¡Animo, esto está a punto de poderse jugar de un tirón! Tercera entrega del apasionante relato-aventura que transcurre paralela a los hechos narrados en la novela de JRR Tolkien, El Hobbit.

por Sergi Cubells

El rescate

A partir de este momento, hay que llevar la cuenta de los días que pasan pues se aproxima la batalla de los cinco ejércitos y depende del tiempo que gasten tus jugadores llegarán a ella o no.

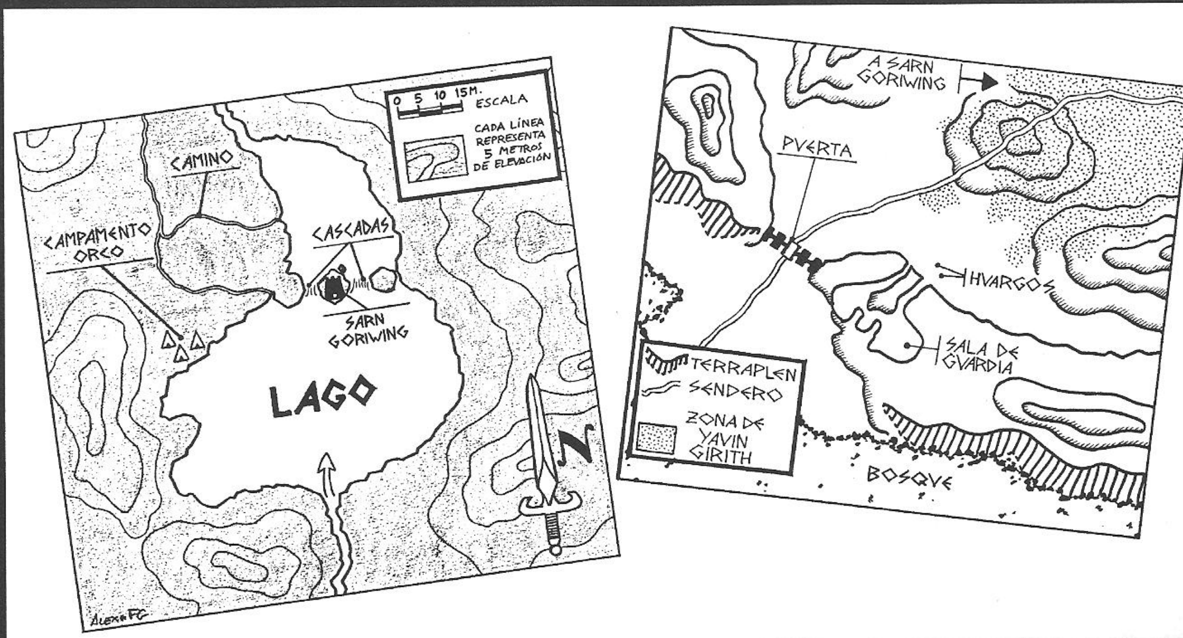
En el momento en que encuentran a Aegnor, Smaug el dragón vuela hacia la ciudad de Esgaroth.

Cronología: ese día, por la noche, muere Smaug a manos de Bardo de Esgaroth. Desde la muerte del gusano hasta que los ejércitos de Thranduil se ponen en marcha, 2 días.

10 días más viajando a Esgaroth, ayudando a los hombres de Bardo etc. 5 días de viaje (son 3 o 4 viajeros, pero los ejércitos se mueven más lentamente) hasta Erebor.

10 días hasta la llegada de los enanos de las Colinas de Hierro y la batalla de los Cinco Ejércitos. En total 27 días, aunque puedes tomarte un par de días más de margen si deseas que lleguen a la batalla.

Lo que no sabe Aegnor, cuyo relato es totalmente verídico, es que ha sido dejado escapar para que avise del rapto de Namirë. Con eso Lachglin (ver más adelante) pretende crear una dificultad ulterior a Thranduil, y espera que este se retrase y envíe tropas, distrayéndolas del Norte. Según su plan, sabedor de que su Señor Saurón se retirará a Mordor, él y sus orcos atacarán Esgaroth, con la ayuda de Smaug, encontrándose con los orcos de Bolgo del Norte que bajan desde las Ered Mithrim, acabando después con los elfos. Los acontecimientos producidos por la muerte del Gran Gusano le serán comunicados por los grajos tres días después, con lo que sus planes cambiarán. Atacará a los refugiados de Esgaroth, aniquilándolos y cerrando la retirada de los ejércitos enemigos en la zona entre los pantanos de Aelimnar y el lago, tras lo cual se retirará con su señor a Mordor. En cuanto a Namirë, la mantiene viva porque le divierte. La hace cantar, encerrada en una jaula dorada que pende del techo de su estudio, bajo la amenaza de ejecutar a Saeros, el cual para su mayor diversión, ya ha sido torturado y muerto.





Lachglin

Es un humano, probablemente de raza Númerórcana del Sur, pervertido por su amo, el Señor Oscuro, de quien le viene el poder a través de un anillo menor que lleva siempre puesto. Es alto y fornido, con una espesa barba castaña. Desea, ante todo, el poder, y es un apasionado de una perversa botánica. Su objetivo es crear una raza como los ents, pero al servicio de su señor. Es malvado hasta la médula.

Es un Animista de 8º nivel. Para las bonificaciones específicas que aquí no se indican, ver tabla ST-3 de El Señor de los Anillos.

Nivel: 8 PV: 115 CA: SA BD: 40
BO: 30 da BOproyéctil: 65
30 ec MM: 30

Hechizos:
Todos los de la lista «Control de las plantas»
De la lista «dominio espiritual»: Dormir y Encantar semejante
De la lista «Ley de la luz»: Oscuridad
De la lista «serenar espíritus»: Cegar
Especial: Posee una versión reducida de la «Voz» de Saruman. Cuando emplea este hechizo, que suele ser el primero en emplear, cualquiera que falle su tirada de resistencia queda convencido de que lo que dice es totalmente cierto.

Aegnor guiará a los aventureros durante una hora o así de camino, hasta llegar a un árbol grueso que se bifurca en dos casi a ras de suelo. A través de la bifurcación se pasa a un sendero brumoso, estrecho y retorcido, sólo visible al atravesar la bifurcación del árbol. El suelo es fangoso y lleno de humos, espesas telarañas lo atraviesan. De tanto en tanto se vislumbran arañas, pero no se atreven a atacar. Espesas barbas de musgo cuelgan entre las ramas.

Agnor se dirigirá después a un «flet» fortificado (pag. 30 Halls of the elven king). Allí sera auxiliado y escoltado hasta Amon Thranduil, a dos días de viaje. El Rey ya ha partido, dejando una guardia suficiente para proteger las puertas, pero no para montar una expedición. A pesar de ello, un grupo de 20 guerreros elfos (10 lanceros y 10 arqueros) se pone inmediatamente en marcha. Tarda dos días en llegar al camino haciendo marchas forzadas, y se pierden en él durante cuatro días, con lo que tardarán seis días en llegar. Si los aventureros vuelven por el camino, los encontrarán.

El camino escondido está protegido por un sutil y poderoso hechizo de Lachglin, bajo el cual cualquiera que se adentre por él sin permiso se desorienta y da vueltas por el mismo fragmento de camino. Además no se da cuenta del tiempo que pasa, creyendo que ha pasado un día cuando han pasado varios, y así hasta que mueren de inanición o es encontrado por una patrulla orca. Sólo un tiro de resistencia a la magia (difícil) puede hacer que se den cuenta. Cualquier elfo tiene que superar únicamente un tiro de resistencia normal. Fallar el tiro representa 1D6 días antes de permitir otro tiro. Se dan cuenta de que tienen mucha sed y deben beber a menudo (claro, lo que pasa es que transcurren días y no horas). Cuando consiga pasar el tiro, llevarán varios días sin comer. Afortunadamente Lachglin ha retirado las patrullas pues se dispone a partir.

Tras tres (o los que sean) días de camino, llegan a la zona descrita en la historia de Aegnor. El desfiladero se abre entre dos colinas escarpadas (trepar difícil) y esta cerrado por una sola puerta de gruesa madera remachada con broche oxidado. En su parte superior hay pinchos. En las paredes de roca, un tiro de PP normal hace descubrir una saetera a cada lado de la puerta, allí hay siempre un orco de guardia, vigilando el camino. Tras la puerta hay una guardia de cinco Uruk-Hay y dos orcos menores con wargos que sirven de enlace con la torre.

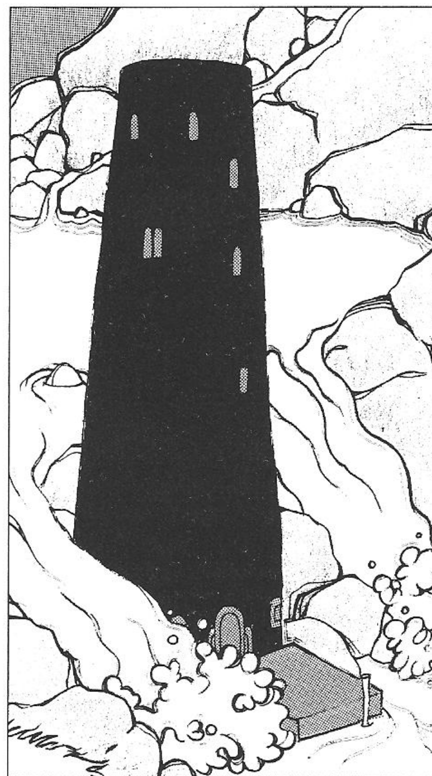
Siempre hay un orco de guardia en la saetera. En el alojamiento hay tres más. Uno pasea por fuera, y los dos orcos menores carretean agua, leña, cuidan de los wargos y protestan en voz baja en un rincón, fuera.

Una vez evitado o eliminada la guardia, los aventureros se enfrentan a un insidioso peligro: las Yavin Girith, Hermosas plantas trepadoras que penden en finas cortinas entre los árboles, bordeando el camino, y que lo cruzan en imperceptible niebla (PP difícil) que adormece. Debe hacerse un tiro de resistencia contra nivel 5; sacar el tiro produce una ligera somnolencia. Asimismo, sus dorados y apetecibles frutos invitan a ser comidos (resistencia nivel 3) produciendo el mismo efecto. Si hay combate con la guardia, los orcos menores trataran de huir a lomos de sus wargos para dar la alarma. Uno de los Uruks lleva un cuerno, pero sólo lo hará sonar si se ve apurado. El resto de los orcos tardará 1D6+2 minutos en llegar.

A) Consiguen pasar: salen del bosque para encontrarse con un extraordinario espectáculo. En el centro de un pequeño valle rodeado de escarpas colinas, punteadas de árboles y matorrales, corre un límpido riachuelo que desemboca en un amplio lago de azules aguas. En un extremo se alza una torre de brillante piedra negra (Laen): es Sarn Goriwing, el hogar del hechicero y siervo del Señor Oscuro Lachglin. La torre se alza dividiendo una cascada en dos cabelleras de agua, como un negro colmillo. El agua se derrama por los lados de la torre y se mezcla con un agua pútrida y negra que sale de su interior. A partir de ahí, el torrente se vuelve de color negro. Nuestros aventureros acaban de descubrir el origen del arroyo encantado del Bosque Negro.

Sarn Goriwing

La descripción de esta torre de piedra esta basada en la descripción de Sarn Goriwing del «Mirkwood» de ICE.



Es un alto pináculo de unos 30 m. de altura, de piedra laen negra y reluciente. Tiene ventanas estrechas, excepto en el nivel 1, en que las ventanas son amplias, pero protegidas por contraventanas de laen, como la puerta. Solo se puede entrar por la puerta, trepando hasta la terraza o abriendo mágicamente una de las ventanas.

Trepar: se requiere cuatro tiros de trepar difíciles, sin cuerda, pues el laen es liso y resbaladizo. La caída a partir del tercer tiro es larga, y se debe sacar un tiro en cada tabla de MM para no estrellarse contra las rocas. Si se saca, se cae al agua, recibiendo daño sólo en caso de fracaso total. Eso sí, el chapuzón es ruidoso ...

Con cuerda, el tiro de trepada es fácil, pudiéndose hacer un tiro de MM si se falla la trepada para agarrarse a la cuerda.

Empezando por abajo:

Segundo Sótano

1. Laboratorio de Lachglin: Aquí realiza sus horribles experimentos con plantas árboles y otros seres vivos, preferentemente vegetales. Aquí creó la blasfemia que preside su sala del trono. Hay potes con plantas, cubas con líquidos bullentes, hediondos cuencos, productos químicos, algunos muy inflamables, muestras de Yavin Girith (también obra suya), pergaminos y estudios botánicos, etc. Hay un pergamino con el hechizo «Control de las plantas». En cuencos hay muchas clases de plantas, extrañamente injertadas; un elfo captará inmediatamente el sufrimiento de las plantas. Una de ellas puede ser peligrosa; es un repugnante injerto de rosa mística y hongo que, si se acerca alguien a menos de un metro, hace explotar una bolsa de esporas que actúa como veneno equivalente a una dosis de Zaganzar (tabla ST-5)-t-M-6. El radio de las esporas es de dos metros.

2. Máquinas, alambiques, hornos, destiladoras, cubas en las que, sobre hornillos hierven distintas clases de plantas. Los detritus y residuos cuelan constantemente, a un sumidero que desemboca en el río, envenenando sus aguas y tiñéndolas de negro, originando el peligroso arroyo encantado del Bosque Negro. Los fuegos son alimentados cada cuatro horas por los siervos. Lachglin hoy no trabaja aquí, ocupado con los preparativos de la expedición.

3. Vestíbulo vacío. Las puertas sólidas, con buenas cerraduras y están cerradas.

4. Desagüe. Un hombre pasa por él, pero moriría envenenado inmediatamente.

5. Escalera de caracol al nivel superior, por el interior de los muros.

6. Puerta secreta muy bien disimulada. Descubrirla supone una búsqueda activa y un tiro de PP difícil, pero no esta cerrada por dentro.

Primer Sótano

1. Cocinas. Grandes, con pucheros, ollas, fogones, mesas, sillas, vajilla, estanterías con especies, comida, sacos, etc. todo muy limpio y eficiente. Los criados que no están sirviendo o trabajando, suelen estar aquí charlando.

Son cuatro hombres y dos mujeres, dunledinos; temen a su amo y no se atreven a desafiarle, aunque no lucharán ni intentarán dar la alarma, pues serían felices de huir de aquí. Aunque no se les maltrata mucho, no pueden salir de la torre, y los orcos les martirizan siempre que pueden. Además, su amo es muy exigente y los castigos muy duros.

2. Habitación de los hombres. Nada de valor. Camastros, algunas ropas y poco más.

3. Habitación de las mujeres. Lo mismo que 2.

4. Despensa y bodega (bien surtida).

5. Puerta secreta y escalera. No está cerrada.

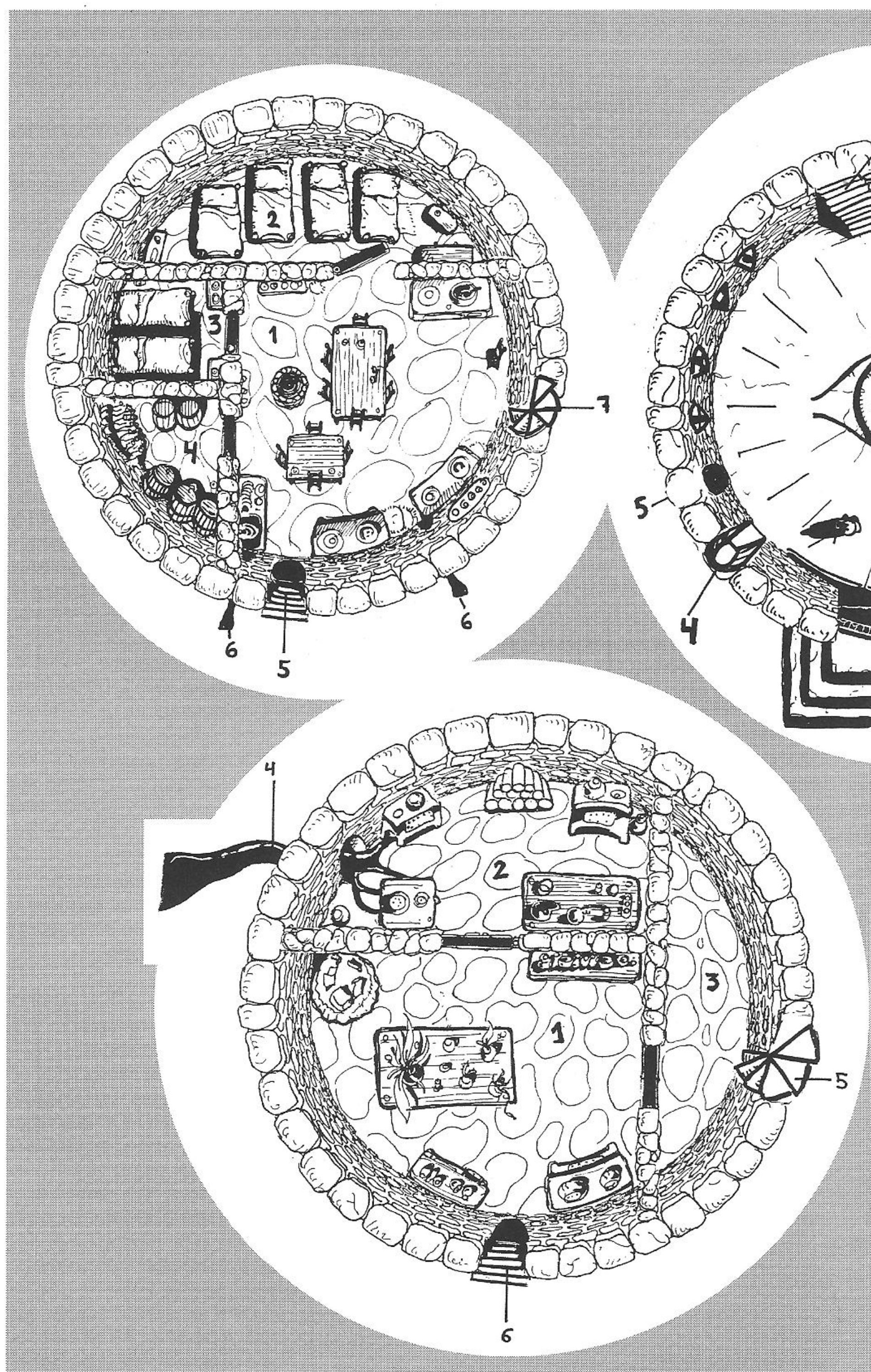
6. Sumideros.

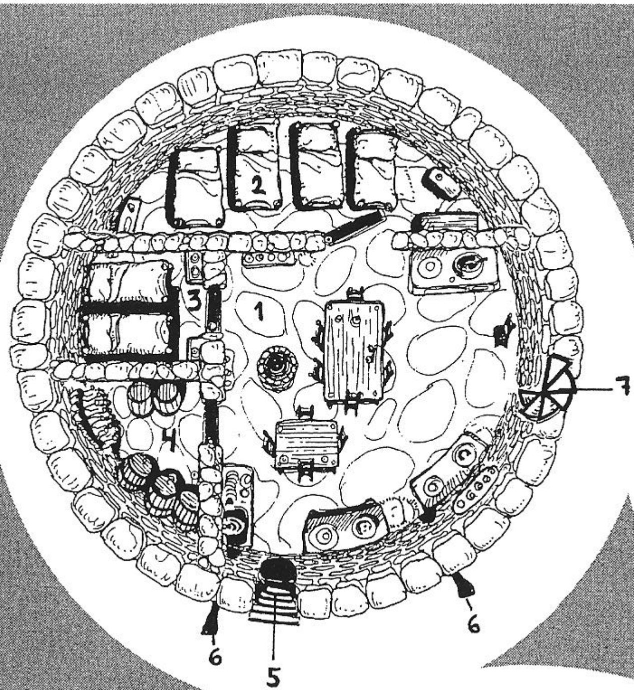
7. Escalera.

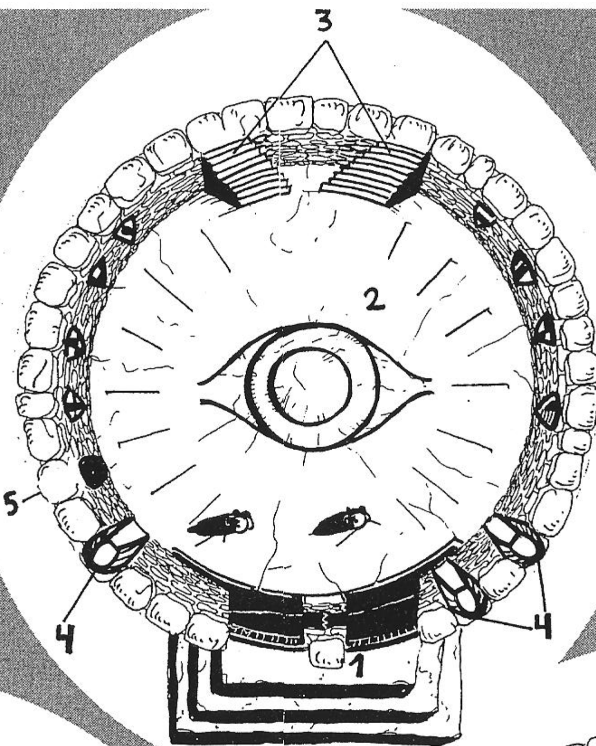
En este nivel, las puertas están abiertas.

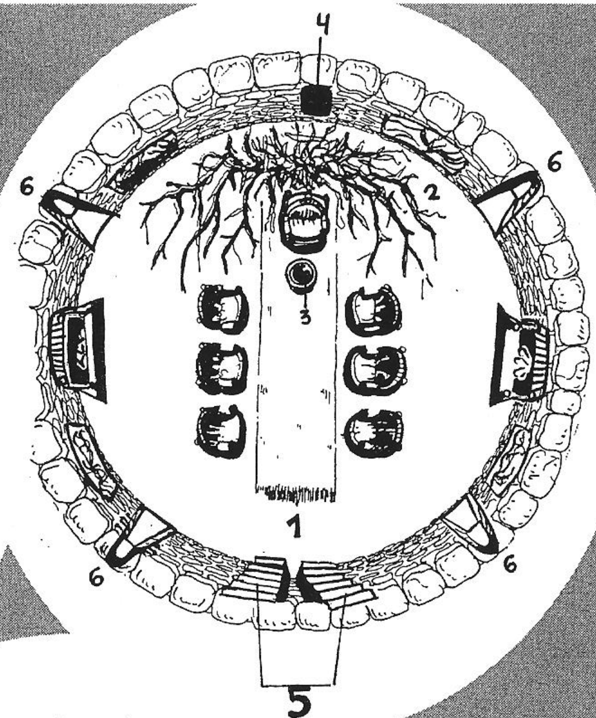
Hall de Entrada

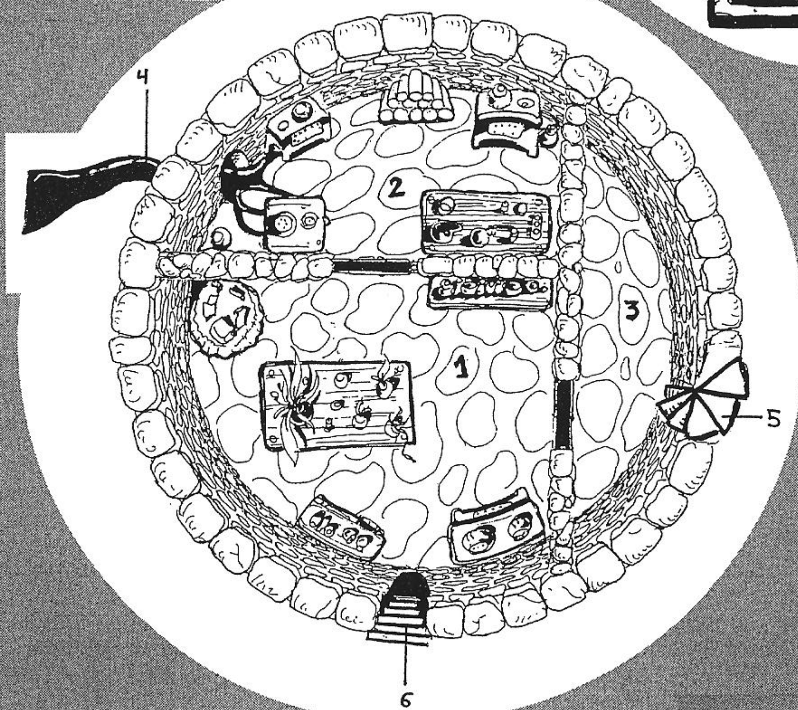
1. Estas grandes puertas de Laen negro decoradas con motivos espirales de oro y plata incrustado en un fino trabajo, son la entrada principal a Sarn Gorbwing. En el exterior, una tirada de escalinatas lleva hasta un húmedo y pequeño embarcadero con

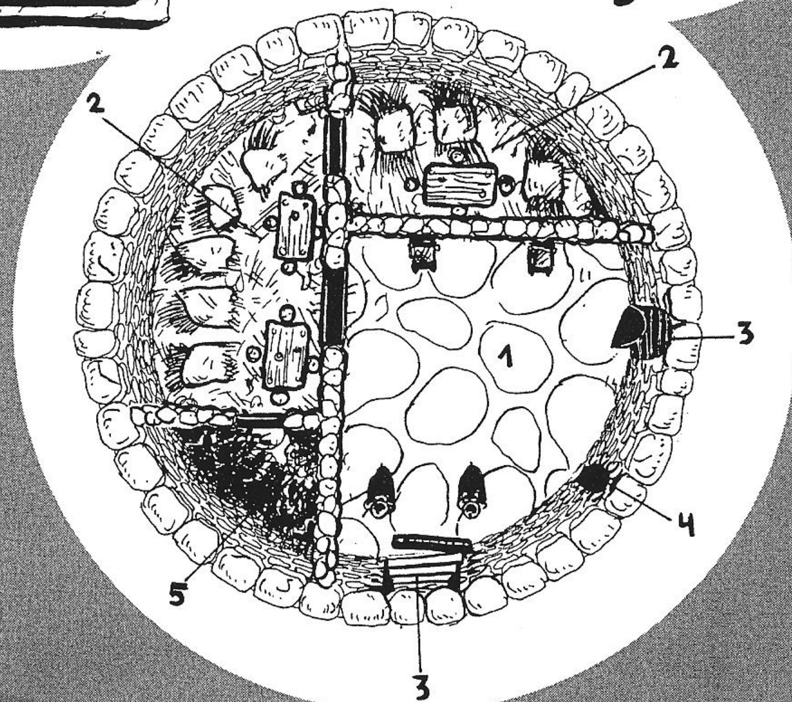



2
3
1
4
7
6
5
6


3
2
5
4
4
1


4
6
6
2
3
1
6
6
5


4
2
3
1
5
6


2
2
3
1
4
5
3



amarres y braseros para la noche y los días de lluvia. En uno de los amarres está atada una pequeña barca negra.

Las puertas se deslizan en el interior de la pared por railes de acero. Se cierra con dos grandes brazos metálicos con forma de garras de dragón, que se alojan en cavidades de la puerta, asegurándose entre sí. Pivotan sobre sí mismos. Asimismo, para casos de emergencia, hay dos gruesas barras de hierro que se deslizan en agujeros en la pared.

2. Sala de entrada. Las paredes están cubiertas de escudos y estandartes. Un tiro hará descubrir que son de tribus de hombres del norte destruidas tiempo atrás y que los escudos de armas pertenecen a enanos, hombres del sur y elfos. El techo presenta un gran dibujo en forma de ojo de Corindón y Rubí, y las baldosas del suelo forman también el dibujo del Ojo Rojo de Mordor.

La sala está presidida por una escalinata Mahagonny que lleva al nivel 2, cubierta por una fina alfombra roja. Cuando los aventureros lleguen, la entrada está llena de cajas y fardos; contienen muebles, ropas, libros y equipo que Lachglin quiere llevarse a Mordor. Hay siempre dos Uruk-Hai de guardia.

3. Escaleras.

4. Ventanas. El mismo sistema de cierre que la puerta, pero en pequeño.

5. Pasadizo secreto. Sin cerrar.

Nivel 1. Sala del Trono

1. Sala del trono. Una espesa alfombra lleva hasta el trono, a los lados hay ricos sillones. El suelo es de diseño geométrico de baldosas rojas y negras. Las paredes están cubiertas por tapices representando extraños bosques deformados y árboles retorcidos, como en agonía. El techo está formado por arcadas de madera de Mallorn. (¡Figúrate la reacción de un elfo!).

2. Trono. Tallado en un solo bloque de madera de Mallorn, forrado con cojines rojos y negros, esculpido en forma de gárgolas. Está abrigado por la más blasfema obra de Lachglin: un Ent deformado y degenerado. Nada queda del hermoso pastor de árboles original. ahora, mediante hechizos, tormentos y raros injertos, es una sufriente y torturada criatura que odia todo lo vivo y solo obedece a su creador. Tiene la forma de un enorme árbol con muchas armas que llegan a mitad de la sala, e intentarán atrapar y estrangular a cualquier ser vivo que se acerque hasta 3, revelando entonces una retorcida cara entre sus ramas. Afortunadamente, está fijo en el suelo.

El árbol

Nivel 8 BO: +90 BD: O CA: CE
Crítico: aplastamiento PV: 400

El fuego le hace el doble de daño, y le teme. Su presencia le obligará a soltar cualquier presa.

3. El ojo del bosque. Protegido por el árbol, esta esfera verde con irisaciones, incrustada en el suelo con un anillo de plata Mithril, permite, mediante un esfuerzo mental enorme, ver en los sitios sombríos del bosque, sobre todo de noche.

4. Puerta secreta, cerrada.

5. Dos tiros de escaleras.

6. Ventanas: anchas en el interior y saeteras en el exterior.

Nivel 2. Sala de Guardia

Siempre hay dos Uruk-hai de guardia en el recibidor.

1. Recibidor. Bastante limpio gracias a los denodados esfuerzos de los criados. A pesar de ello, huele a orco que espanta. Hay un par de sillas en mal estado, las paredes están desnudas.

2. Alojamientos de la guardia orca. Sucio, lleno de porquería, con camastros de paja sucia. Hay también un par de mesas rodeadas de bancos. Aquí los orcos que no están de guardia juegan, beben y se pelean. En todo momento suele haber aquí de 10 a 14 Uruk-hais.

Los Uruk-hais de Sarn Goriwing

PV: 70	BO: 35	DB: 20
CA: CM	Escudo: si	Yelmo: Si

Cimitarras y lanzas.

3. Escaleras. Las de subida mueren aquí, y hay que atravesar la sala para tomar la que sigue subiendo. Ambas están protegidas por pesadas puertas de madera, normalmente abiertas.

4. Pasadizo secreto. Cerrado por dentro.

5. Letrinas (horribles).

Nivel 3. Habitaciones y Salones

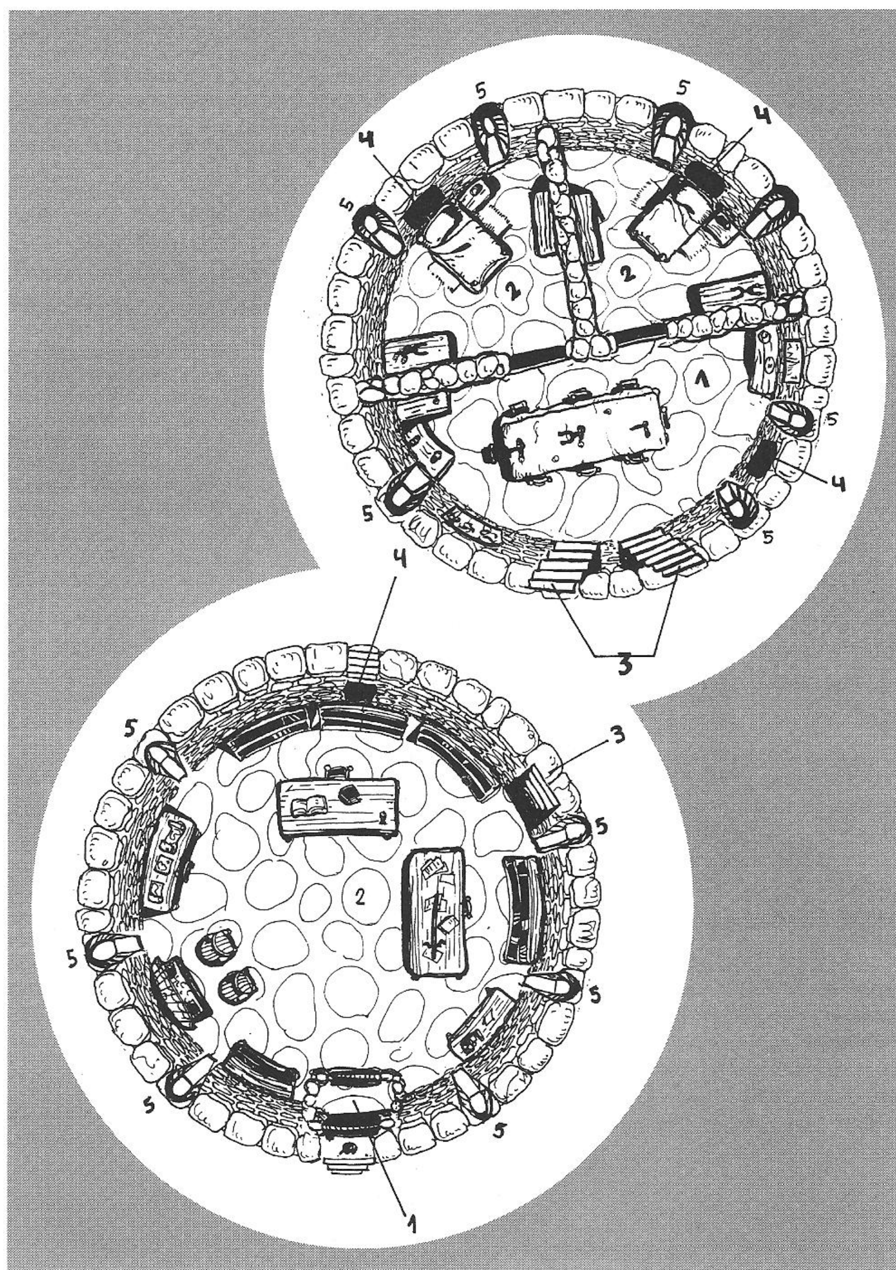
1. Comedor, sala de estar. Hay una gran mesa de Mallorn, sillas, sofás, mesitas, bastantes ventanas (saeteras). La sala está bien decorada con muebles, candelabros, tapices, etc.

2. Habitaciones para los huéspedes. Confortables. Cama con dosel, butacas, budoirs, arcones, etc.

3. Escaleras.

4. Pasadizos secretos. Interconectados. Cerrados por dentro. Tienen diminutos agujeros (PP Muy difícil) que permite escuchar las conversaciones mantenidas en las habitaciones y en la sala, así como observar o entrar.

5. Ventanas. Proporcionan bastante luz natural, ya que, aunque estrechas, son numerosas.



Nivel 4. Estudio-Biblioteca

1. Entrada. La puerta es de madera oscura con incrustaciones de plata y oro, formando dibujos geométricos y runas. Ante ella siempre hay un Uruk-hai de guardia. La puerta da a una pequeña salita, con otra puerta; esta vez de piedra laen negra. En la salita hay una trampa. Si alguien que no sea Lachglin entra en la sala sin apretar un pequeño resalte a la derecha de la puerta (PP difícil) se disparan cuatro dardo envenenados de las paredes. La posibilidad de que impacten es de 60%, hacen un crítico A de empalamiento e inyectan un veneno mortal de nivel 6. Solo Lachgin no activa el mecanismo (Oh! Magia!) ya que no se fia un pelo de sus guardias.

2. Biblioteca. Estanterías llenas de libros, sobre todo de botánica, aunque ya casi vacías. Aún quedan algunos en los que se pueden encontrar todos los hechizos de magia vegetal y 1D6+2 mas. Hay un escritorio; sobre él mapas de la zona, cartas y un detallado manuscrito con los planes de Lachglin, así como mensajes explicando como atacará Bolgo del Norte. Como pisapapeles hay una hermosa espada en una vaina de cuero negro repujado en plata Mithril. Es una espada fabricada por los herreros de Eregion. En su hoja, en runas de Laen, reza su nombre: Gilhach (llama saltarina, con el prefijo Gil, que hace referencia a brillo, brillante):

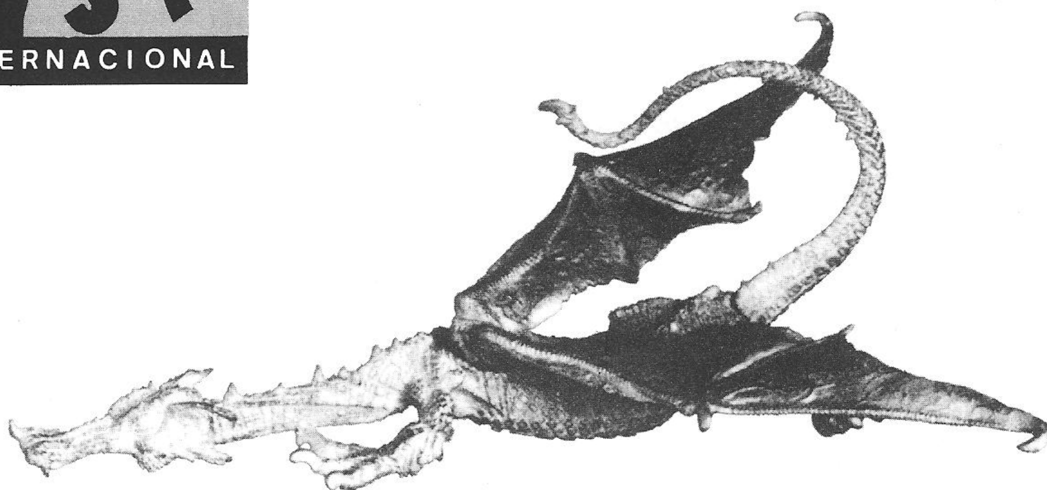
Brilla en la cercanía de criaturas del enemigo y, además, a voluntad de su poseedor brilla con una fría luz azul al pronunciar su nombre, luz equivalente a una vela. Además da un +25 a impactar.

Hay también una chimenea muy trabajada, dos grandes sillones de cuero con escabel, atriles, sillas y una mesa de laboratorio con material. Lo único interesante en ella es un pote con tres dosis de Athelas.

3. Escalera al piso superior; puerta muy sólida con una buena cerradura. La escalera recela una trampa. Si se pisa el tercer escalón (PP normal para ver los agujeros en el techo) una reja bloquea la escalera.



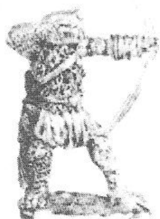
RAL PARTHA



MINIATURAS PARA JUEGOS

EL DETALLE EN PLOMO

Metal Magic



Información y Catálogo:

c/. Sant Hipòlit, 20
08030 Barcelona

4. Pasadizo secreto, cerrado por dentro. Como en la escalera, hay una trampa, pero al caer la reja dispara una alarma, un profundo gong que solo oye Lachglin.

5. Ventanas.

Nivel 5. Dormitorio

1. Es el dormitorio del hechicero. El suelo esta tapizado de alfombras; las paredes, de tapices semejantes a los de la sala del trono. Las ventanas son muy estrechas, cerradas por vidrios translúcidos protegidos por barras de hierro. La cama, con dosel, los cofres, armarios, sillas y demás son de ricas maderas muy bien trabajadas. Las paredes y el techo están forrados de planchas de Mallorn. En el escritorio, hay un cofrecillo con una cerradura muy complicada, en su interior, 2500 Piezas de oro en gemas y un hermoso anillo. ¡Lástima! No es mágico, pero pertenecía a una antigua casa enana de Erebor, y cualquier enano de la Montaña Solitaria será amigo eterno de quien lo devuelva. En los arcones hay ropa fina, de viaje, zapatos, etc. y un par de botas élficas que no dejan huellas.

Una jaula dorada pende del techo. En su interior, Namirë es obligada por Lachglin a cantar. La cerradura es complicada y la jaula sólida. Namirë está muy desmejorada y débil. Canta para que no maten a Saeros, cuyo cuerpo destrozado hace tiempo que fue arrojado al río. Sin embargo, es una chica valiente, y se está preparando para atacar a Lachglin en cuanto abra la jaula. De hecho, el hechicero piensa matarla antes de partir.

Namirë

PV: 45	BO: +20	BD: +10
CA: SA	BO proyectil: +50	

2. Escalera al terrado. La puerta es de madera gruesa y la cerradura buena.

3. Pasadizo secreto. Se indica, aquí, dentro del armario. Está cerrado por fuera.

Terraza y Observatorio

1. Terraza. Da al exterior, es descubierta. El suelo es de laen. Ofrece una inmejorable vista de los alrededores. Hay algunas sillas y una escalera que lleva al observatorio. En la terraza se encuentra otra de las abominaciones de Lachglin. Esta vez se trata de un Oridrim deformado, que atacará a cualquiera que pise la terraza si no recibe órdenes de lo contrario de su amo.

El Orodrim

PV: 400	BO: 75	BD: 10
CA: CE	Crítico aplastamiento	

En cada turno ataca con 1D3 ramas.

En el suelo del observatorio hay incrustaciones de plata formando constelaciones, y en la banda se encuentra un fino astrolabio de bronce, que, si se hace coincidir con las constelaciones representadas abre la puerta de la escalera.

Los alrededores

En el campamento orco hay unos 700 guerreros, que viven en tiendas y grutas. En el momento actual están preparándose para partir a la guerra. Las fraguas y herrerías trabajan a tope, los orcos embalan, preparan, arreglan armas y armaduras etc. Un poco apartados, hay unos cobertizos en los que hay tres caballos, cinco ponys, dos percherones y un carro. Esto es propiedad de Lachglin y está custodiado por cinco dunledinos.

En las colinas de los alrededores del campamento hay guardias, que por la noche encienden hogueras, pero están confiados y no vigilan con mucha atención.

Durante el rescate de Namirë pueden pasar cuatro cosas:

1. Matan o capturan al hechicero, y no se da la alarma.
2. No lo hacen, pero consiguen pasar desapercibidos y no se da la alarma.
3. Matan o capturan al hechicero pero se da la alarma.
4. No lo hacen y encima se da la alarma.

1. Este es el caso ideal. Tendrán bastante ventaja, pues no se descubrirá el hecho hasta que, sobre media mañana, el relevo descubra la muerte de los centinelas (en su caso). Si estos no han sido atacados, al ir a despertar a su amo un criado. Entonces, la confusión estallará en el campamento orco.

Durante varias horas habrá lucha por la jefatura, por la noche, la situación habrá sido controlada por Angrach, el jefe de la guardia de Uruk-Hais, que decidirá seguir el plan de Lachglin y atacar Esgaroth, aunque enviará una patrulla de 10 jinetes de lobo en persecución de los intrusos. Como los Aventureros lleva un día al menos de ventaja, los alcanzarán al final del segundo día, y como los elfos del grupo de rescate ya habrán superado el hechizo, los encontrarán antes del ataque, los orcos, superados en número, huirán. Si Lachglin ha sido capturado, intentará en todo momento huir, sembrar cizaña o hacer hechizos. Házselo vivir a los aventureros, no es fácil controlar a un siervo de Sauron. El destino del hechicero quedará en manos de los ellos.

2. Lachglin despertará a media mañana, montará en cólera y enviará patrullas en todas direcciones. Por el camino enviará una fuerza de quince Uruks. Estos corren 20 millas diarias, sin parar por la noche. Si los aventureros no paran por la noche, dado que llevan unas 10 millas de ventaja, conseguirán encontrar a los elfos como en 1, pero si se lo toman con calma y se paran a dormir por la noche, serán alcanzados. De todas manera, deja que sean salvados por los elfos otra vez, (se esta convirtiendo en una costumbre) pero cárgate al menos a un par de ellos por tranquilos.

3. Lo más probable es que la guardia sitie a los expedicionarios en las habitaciones de Lachglin, si han trepado, o en otras salas si han entrado por abajo. El sitio sigue durante varias horas, hasta que estalla la rebelión en el campamento. Angrach parte con cinco Uruks, dejando diez de guardia, es el momento de escabullirse, bajando la torre o saltando al lago desde la terraza. Si no consiguen escabullirse, al día siguiente seguirá el sitio hasta que sean masacrados. Fin de la aventura para ellos. Si lo consiguen, la confusión hará que no sean perseguidos hasta la mañana siguiente. Pasar a 1.

4. Si Lachglin descubre a los aventureros, empleará lo primero de todo su «Voz», intentando convencerles de que es su amigo, con lo que, si lo consigue les entregará a los Uruks de su guardia, que les llevarán al sótano 2, encerrándolos en unas jaulas que hay al efecto. El hechicero bajará a interrogarles una hora después y un orco se quedara de guardia.

Si no consigue convencerles empleará el hechizo de ceguera contra el que le parezca más peligroso, intentando huir por el pasadizo secreto al amparo del hechizo de oscuridad, cerrando el pasadizo por dentro y bloqueándolo con la reja; dará la alarma y los aventureros quedarán sitiados en las habitaciones superiores. La guardia intentará tirar abajo las puertas de la biblioteca, pero al ser de laen, sus esfuerzos serán en vano. entonces intentarán romperlas con picos, pero al cabo de varias horas de picar se darán cuenta de que necesitarían muchos días de picar para romperlas, con lo que intentarán un ataque nocturno trepando por la torre, hasta la terraza. Varios orcos caerán abajo, pero también varios llegarán a la terraza. Si el orodrim está aún activo, atrapará a un par con sus ramas, pero no menos de cinco conseguirán penetrar en la torre, ya que están informados de como abrir la puerta superior. Los sitiados pueden ver el asalto por las saeteras. Los orcos que hayan puesto el pie en la terraza arrojarán cuerdas para que suban más de sus compañeros. La única solución es recuperar la terraza con o sin la amenaza del árbol y cortar las cuerdas.

Si el ataque fracasa, Lachglin loco de furor, tomará medidas extremas: desmontará el Ojo del Bosque, y a través de el solicitará ayuda a su señor. Un terrible hechizo fluirá a través de él, poniendo el laen de la base de la torre al rojo vivo, todos los muebles empezarán a arder, aumentando más el calor, mientras el hechicero, alzado sobre un risco y fuera del alcance de las



flechas, entona una canción en una lengua fría y cortante. El calor en el encierro de los aventureros va haciéndose insoportable. Las paredes queman, los tapices y muebles empiezan a humear y crujir. Todos los objetos metálicos, incluidas armaduras, queman. Tiros de constitución por un tubo. Después, fundida su base, la torre empieza a desmoronarse con fragor. Si los muchachos no han hecho nada antes, es la muerte para ellos. Sólo hay dos maneras de dejar la torre, bajando entre el calor y las llamas (extremadamente difícil) o saltar desde la terraza al lago, por la parte que queda oculta a los orcos. Se requiere un tiro de MM difícil, fallarlo significa caer mal. Hay un 20 % de posibilidades de caer sobre las rocas (muerte instantánea), y caer mal sin pegar a las rocas es recibir un crítico C de aplastamiento. Caer bien, de todas manera, es un crítico A. (son 30 m. de altura).

Tras esto, deberán evitar las patrullas, pero al creerlos muertos, no serán perseguidos, a no ser que sean descubiertos. Lachglin se retirará un día entero a recuperarse del enorme esfuerzo, tras lo que el ejército partirá hacia Esgaroth. Tardarán seis días en llegar.

Si los aventureros consiguen escapar, pueden pasar dos cosas.

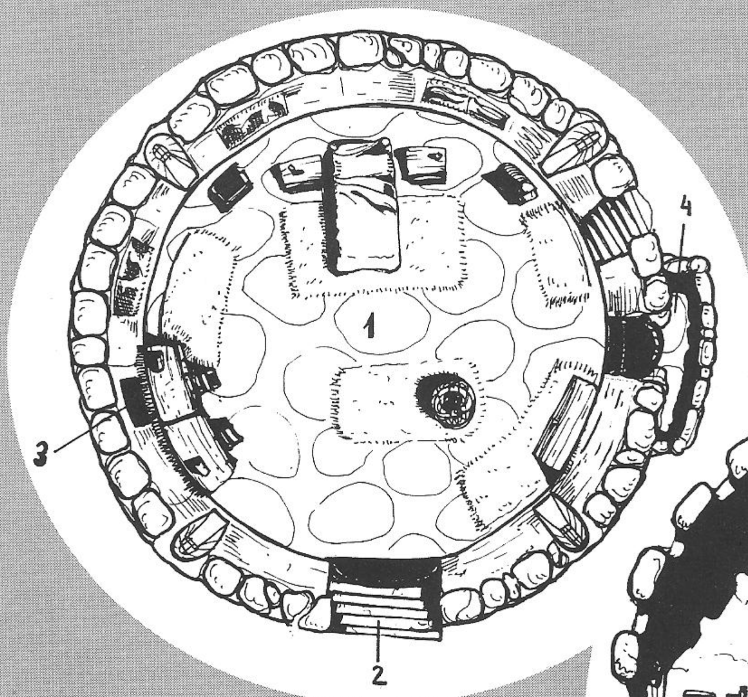
1. Ir a Amon Thranduil (por el camino o campo a través).

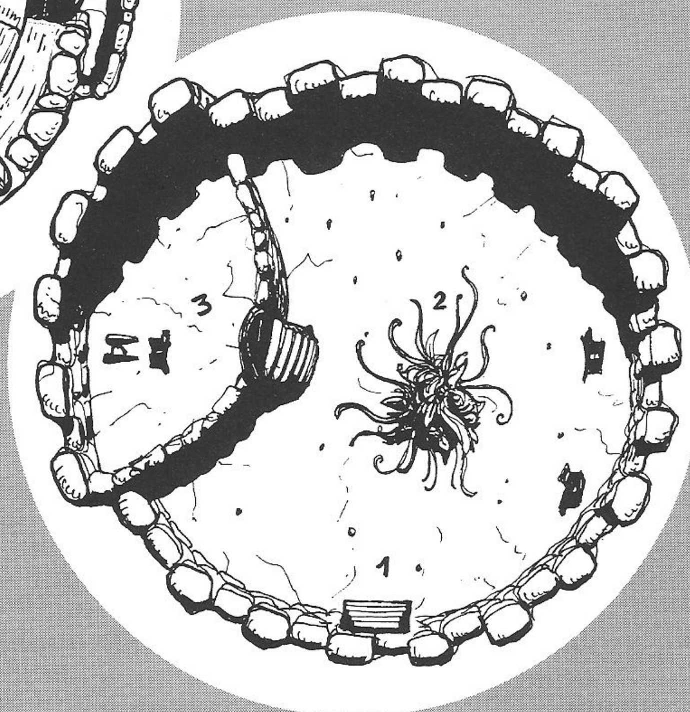
2. Ir directamente a Esgaroth.

1. Si van por el camino, encontrarán a los elfos, que les acompañarán al camino, y de ahí a Amon Thranduil hay dos días viajando aprisa. (Si quieres hacer una descripción mejor del lugar, «Halls of Elven King» de ICE). El lugar es un sistema de enormes y luminosas cavernas donde viven los elfos Silvan del Bosque Negro. El bosque, a su alrededor, cambia. Aunque espeso y oscuro parece mucho más vivo, más alegre, casi acogedor. Allí serán recibidos por Légolas y su madre, Dama Arhendhiril, ya que el rey ha partido al frente de su ejército. Desde allí, pueden dirigirse a Esgaroth por el río, a bordo de barcas con forma de aves marinas, dos días corriente abajo, por lo que llegarán un día antes que los orcos de Lachglin.

Si van campo a través, es decir por el interior del Bosque Negro, se perderán inmediatamente y serán atacados por las arañas. Perderán un montón de días y llegarán a ser encontrados por los elfos mucho después, perdiéndose todo lo demás.

2. A través de las montañas del Bosque, tardarán unos siete días en llegar al lago, se puede organizar un encuentro con lobos para amenizar el viaje, pero no es imprescindible. Llegarán el mismo día que los orcos, con sólo unas horas de adelanto, con lo que no podrán organizar muy bien la defensa. ⬢





CAMPAÑA SUSCRIPTORES

Queremos MIL nuevos suscriptores

Vamos a conseguir los DOS MIL suscriptores

Amigo lector ¡suscríbete!

VIAJA CON LIDER A ORIGINS 91 BALTIMORE - USA

Sorteo de un intenso viaje lúdico a Origins 91, entre todos los suscriptores, si conseguimos los *dos mil* para junio de 1991.

Pide tu "carnet de socio suscriptor"

• • • • BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN • • • •

Suscripción anual a LIDER, seis números, desde el número .... recibiendo el primero a contrareembolso (1.800,– ptas. más gastos de envío).
Envía este boletín a LIDER c/. Mallorca, 339, 3º - 2ª, 08037 Barcelona.

Nombre: ______________________ Edad ______________
Dirección: ______________________ Tel.: ______________
Localidad: ______________________ C.P.: ______________

Deseo recibir, también a contrarrembolso, los siguientes números anteriores:

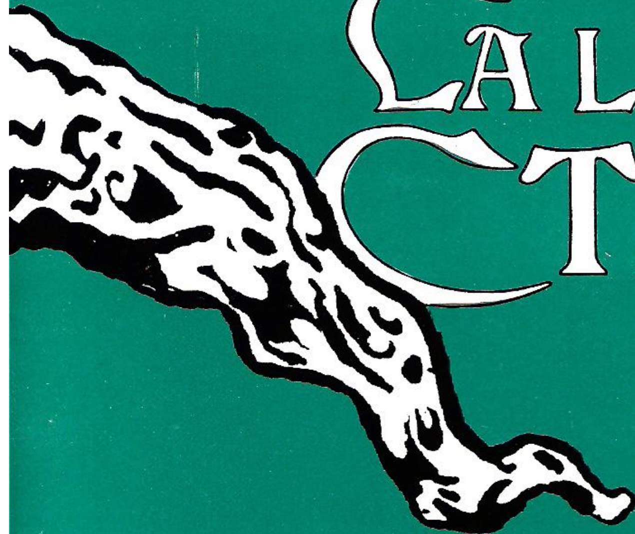
LIDER 1 ☐	LIDER 6 ☐	LIDER 11 ☐	LIDER 16 ☐	LIDER 21 ☐
LIDER 2 ☐	LIDER 7 ☐	LIDER 12 ☐	LIDER 17 ☐	LIDER 22 ☐
LIDER 3 ☐	LIDER 8 ☐	LIDER 13 ☐	LIDER 18 ☐	
LIDER 4 ☐	LIDER 9 ☐	LIDER 14 ☐	LIDER 19 ☐	
LIDER 5 ☐	LIDER 10 ☐	LIDER 15 ☐	LIDER 20 ☐	

☐ Adjunto con mi suscripción fotocopia Giro Postal valor de 1.800 Pta., o transferencia bancaria, y me ahorro los gastos de envío.

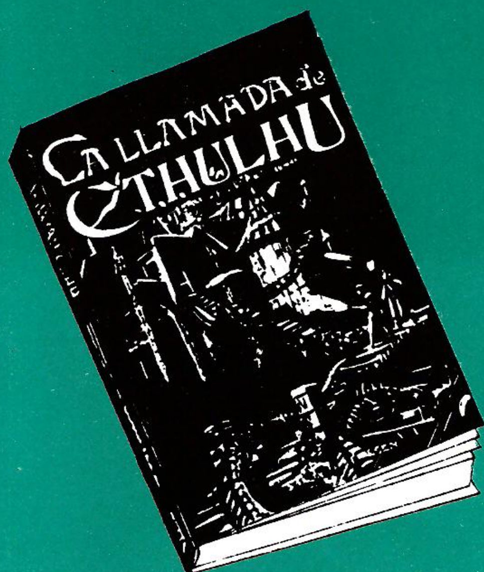
EUROPA: ☐ Envío un cheque en pesetas, a la orden de LIDER, por valor de 2.400 Pta.

AMERICA: ☐ Envío un cheque en pesetas, a la orden de LIDER, por valor de 4.550 Pta.

LA LLAMADA de CTHULHU



Adéntrate en el horrible universo de los Mitos de Cthulhu...





EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

EL JUEGO DE ROL DE LA TIERRA MEDIA™

Este es **el juego de rol de La Tierra Media**, el mundo creado por **Tolkien**, en el que puedes interpretar elfos, hobbits, enanos o humanos en la lucha desesperada de los Pueblos Libres contra Sauron.
Podrás conocer la Tierra Media palmo a palmo, desde sus principales ciudades y fortalezas, hasta los grandes protagonistas de su historia.

En librerias y especialistas en juegos

Sant Hipòlit, 20
08030 Barcelona
t.: 93. 345 85 65

